

dr. Szabó Szilárd
Gál József

100+4/2

Játékok és felhasználói programok C16-PLUS/4

LSI ALKALMAZÁSTECHNIKAI
TANÁCSADÓ SZOLGÁLAT



dr. Szabó Szilárd
Gál József

100+4/2

Játékok
és felhasználói programok

C16-PLUS/4



ALKALMAZÁSTECHNIKAI TANÁCSADÓ SZOLGÁLAT
BUDAPEST, 1988

Szerkesztette:

Tóthné Máriássy Éva

Lektorálta:

**Temesvári László
Tóthné Máriássy Éva**

Kiadó: LSI Alkalmazástechnikai Tanácsadó Szolgálat

Felelős kiadó: Dr. Kovács Magda

Témafelelős: Gerber Éva

Szedés: LSI ATSz Info Osztály

Technikai szerkesztő: Nagy Olivér

ISBN 963 592 798 4

89-9293 (O) KMNYV., K.

F.v.: Kovács Jánosné igazgató

Tartalomjegyzék

1. fejezet: ÚJABB KÖTET – ÚJABB ELŐSZÓ	6
2. fejezet: MIKROLEXIKON	7
I. Hazai kínálat	7
II. Külföldi programok	11
Felhasználói programok	16
3. fejezet: JÁTÉKLEÍRÁSOK	17
3.1. Aardvark	17
3.2. ACE	18
3.3. ACE 2.	22
3.4. Airwolf	23
3.5. Air Wolf 16	24
3.6. Arena 3000	26
3.7. Atlantis	27
3.8. Auto zone	27
3.9. Battle	28
3.10. Blagger	33
3.11. Blaze	34
3.12. Bongo	34
3.13. Bouncer game	37
3.14. Bubble trouble	38
3.15. Burger house	39
3.16. Colossus 2.0	40
3.17. Colossus 4.0	41
3.18. Craps	45
3.19. Cuthbert in labirint	46
3.20. Daley Thompson's Star events	47
3.21. Danger zone	48
3.22. David's midnight magic	49
3.23. Defence-16	50
3.24. Finders Keepers	51
3.25. Ghosts 'n goblins	56
3.26. Ghost town	57
3.27. Gnasher	58
3.28. Grand master	59
3.29. Gulwing Falcon	59
3.30. Gunslinger	60
3.31. Guzzler	61
3.32. Gwnn	61
3.33. Hammurabi	63
3.34. Harbour attack	64
3.35. Harvey headbanger	65
3.36. Hyperforce	66
3.37. Ian Bothams test match	66
3.38. Invaders	68
3.39. Invasion 2000 A.D.	68
3.40. Jetbrix	69

3.41. Jet Set Willy	70
3.42. Joey	73
3.43. King of kings	73
3.44. Las Vegas	74
3.45. Legionnaire	75
3.46. Lemonade	76
3.47. Lone Survivor	77
3.48. Magician's curse	82
3.49. Master chess	87
3.50. Matrix	87
3.51. Mc Stoney	88
3.52. Mercenary	90
3.53. Monty on the run	91
3.54. Mount Vesuvius	93
3.55. Mychess	94
3.56. Oblido	95
3.57. Oltic	97
3.58. Olympic skier	98
3.59. One man & his droid	99
3.60. Out on a limb	100
3.61. Paperboy	101
3.62. Petals of doom	102
3.63. Petch	103
3.64. Pin point	104
3.65. Powerball	105
3.66. Robo knight	106
3.67. Sargon II.	108
3.68. Scoopy doo	109
3.69. Slirp	111
3.70. Spectipede	112
3.71. Squirm	112
3.72. Star commander	113
3.73. Star force Nova	114
3.74. Starter chess	115
3.75. Star trader	116
3.76. Summer events	118
3.77. Thai boxing	123
3.78. The exorcist	124
3.79. 3-D quasars	126
3.80. Tutti frutti 2.	128
3.81. Twin kingdom váley	128
3.82. Unscramble	135
3.83. Uxb (L'umo)	136
3.84. Varmit	136
3.85. Video poker	138
3.86. Wacky painter	139
3.87. Who dares wins II.	140
3.88. Wild western	140
3.89. World series baseball	141
3.90. Xadium	143
3.91. Xcellor8	144
3.92. Zodiac	145

4. fejezet: ÚJABB ÖRÖKÉLETEK	148
5. fejezet: GAME FORTH	151
6. fejezet: PAINT-BOX	159
7. fejezet: PED	161
8. fejezet: TURBÓK	202
9. fejezet: TRÜKKÖK	207
10. fejezet: KÉRDŐÍV	210

1. Újabb kötet – újabb előszó

Immáron a 100+4 újabb kötetét tartja kezében az Olvasó, aki kitüntető figyelmével lehetővé tette, hogy a mostani kötet egyáltalán megjelenhessen. A tény, hogy olcsónak éppen nem mondható könyvünk másfél hónap alatt két kiadást ért meg, azt mutatja, szívesen fogadnak olyan munkákat, amelyek a Plus/4 programozói által megalkotott hatalmas szellemi kincs feltérképezésére vállalkoznak. Ezt bizonyítja az a temérdek levél is, melyet Olvasóink a kiadóhoz vagy személyesen a szerzőkhöz küldtek, s amelyek a jóleső elismerő szavakon túlmenően számos figyelemreméltó észrevételt, tanácsot is tartalmaztak. Sajnálatos módon a leveleknek csupán egy részére tudtunk válaszolni, a többiektől ezúton kérünk szíves elnézést. A levelekből kicsendült az is, hogy Olvasóink örömmel fogadják azt a törekvésünket, hogy a Plus/4 egyébként is szegényes szakirodalmában kötetlenebb stílust, felhasználó-barát szellemet, s talán kicsit új megközelítési módot próbáljunk elplántálni.

Akárcsak korábban, most is nagy izgalommal várjuk Olvasóink tanulságos észrevételeit, tanácsait.

Gál József
LSI ATSZ címén

dr. Szabó Szilárd
BUDAPEST
Táltos u.10.IV.14.

Programot nem másolunk!

2. Mikrolexikon

Lexikonunk első részében a hazai C-16-os és Plus/4-es programokat soroljuk fel. A Novotrade által forgalmazottak mellett a legjelentősebb amatőr programokat is feltüntettük. A lista bizonyára nem teljes. Így tehát kérjük mindazokat, akik valamilyen ügyes programot írtak, jelentkezzenek a szerzőknél, hogy nyilvántartásba vehessük alkotásaikat.

1. Hazai kínálat

PROGRAMNÉV	A PROGRAM JELLEGE	TERJESZTŐ
Abakusz	matematika	Novotrade
Abraka-dabra	matematika	Novotrade
Abszolút függvény	matematika	Novotrade
Agyaggalamb lövészet	játék	Feszthammer András
Akkordiskola	zene	Novotrade
Amöba	játék	Novotrade
Angol nyelvvizsga teszt	angol	Novotrade
Az anyag változásai	kémia	Novotrade
Almatura	játék	Novotrade
Assembler + Szimulátor	assembler	Novotrade
Az atom szerkezete	kémia	Novotrade
Axon copy	turbó	!!!!!!
Axonometria	matematika	Novotrade
Baselasic	Basic töm	Novotrade
Betűpóker	játék	Novotrade
Betűrömi	játék	Novotrade
Bevezetés a Basicbe	Basic oktató	Novotrade
Bip-bip	játék	Novotrade
Bombázó visszavág	játék	Gál Szabó András
Boszorkánykonyha	kémia	Novotrade
Botticelli	rajzoló	Novotrade
Bölcsek köve	játék	Novotrade
Breki	játék	Novotrade
Büvös kör	matematika	Novotrade
Büvös négyzetek	matematika	Novotrade
Cartridge	Basic bővítő	Novotrade
cForth	Forth	Novotrade
Championship Wrestling	játék	Novotrade
Csavargás a gombok birodalmában	játék	Novotrade
Csodálatos Simon	játék	Novotrade
Doki zene	zene	!!!!!!
Delta morse kód	morse	Novotrade
Egybeírom? Külön? I.	nyelvtan	Novotrade
Egybeírom? Külön? II.	nyelvtan	Novotrade
Egyenletek grafikus megoldása	matematika	Novotrade
Egyenlőtlenségek grafikus megoldása	matematika	Novotrade
Elsőfokú függvények	matematika	Novotrade
Elvarázsolt kastély	játék	Novotrade
Emesztőrendszer	biológia	Novotrade
Európa	földrajz	Novotrade
Ez a Plus/4	demosorozat	Novotrade
Extended Screen	Basic bővítő	Nagy Tamás
Észak-Amerika	földrajz	Novotrade
Észvesztő útvesztő	játék	Novotrade
Évezredek	történelem	Novotrade
- Emlékszel még ? (5.o.)		
- Őskor		
- Élet az ókori Keleten		
- Hogyan éltek az ókori Keleten?		

- Képek a római történelemből
- Népünk történetének kezdete
- Visszatekintő (5.o.)
- Emlékszel még? (6.o.)
- Mindennapi élet a feudális Európában
- A feudalizmus kialakulása hazánkban
- Hazánk a feudalizmus virágkorában
- A feudalizmus hanyatlása Európában
- Harcok a törökök és a Habsburgok ellen
- Visszatekintő (6.o.)
- Emlékszel még? (7.o.)
- A világ képe a XVIII. században
- A reformkor és előzményei hazánkban
- Forradalom és szabadságharc Magyarországon 1848-1849
- A kapitalizmus kibontakozása és a nemzetközi munkásmozgalom
- A kapitalizmus kibontakozása Magyarországon
- Az imperializmus kibontakozása
- Visszatekintő (7.o.)

First Music

Fizikai összefüggések

Fizikai mérések

Flopp

Forth +

Game Forth

Gépi kódú oktató

Godzilla

Gyorsolvasás 1.2.3.

Gyufajáték

Hammurabi

3 D Sakk

3-Plus-1 magyarul

Három vetület

Headjust

Helyhatározó

Hidra

A hős lovag

Hötan

Hungaroring

Huszonegyes

Igeköltők

Az ionok kialakulása

Joe and sheriff

J vagy LY

Kastély

Kalandozások a fizikában

Karakterszerkesztő

Keresztcsere - Szoliter

Keresd a gyémántot

Kémiai kötések azonos atomok között

Kémiai kötések különböző atomok között

Kémiai reakciók I.

Kémiai reakciók II.

Kérdő és mutató névmások

Ki jut az erdőbe?

Kincsvadász

Kis professzor

Kitörés

Kockapóker

Kombinatorika

Kőműves Kelemen

A kör

Középpontos tükrözés

Kresz +4

Kresz +4/2

Kultúrtörténeti kronológia XVI. század

Letter writer

Légicsata

zene

fizika

fizika

játék

Forth

Forth

gépi kód o.

játék

olvasás

játék

gazdasági

játék

kar. készl.

játék

fej beállító

nyelvtan

játék

játék

fizika

játék

játék

nyelvtan

kémia

játék

nyelvtan

játék

fizika

kar.szerk.

játék

játék

kémia

kémia

kémia

kémia

nyelvtan

matematika

játék

matematika

játék

játék

matematika

játék

geometria

geometria

kresz

játék

történelem

levélíró

játék

!!!!!!

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Nagy Tamás

Novotrade

Novotrade

Novotrade

?

Kocsis Sw.

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Bartók sw.

Novotrade

Novotrade

?

Novotrade

!!!!!!

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Novotrade

Nagy Tamás

Novotrade

Légzés	biológia	Novotrade
Lézer-harc	játék	Microprogs
A lineáris és az abszolútérték-függvény	geometria	Novotrade
Logikai áramkörök	fizika	Novotrade
Logo	prg. nyelv	Novotrade
Manómánia	játék	Novotrade
Magyarország	földrajz	Novotrade
Marsall	játék	Novotrade
Matematikai programcsomag (5.-8. oszt.)	matematika	Novotrade
Matematikai sorozatok	matematika	Novotrade
Matek SOS	matematika	Novotrade
Másodfokú függvények	geometria	Novotrade
M.C.B. turbó	turbó	!!!!!!
Memória	játék	Novotrade
Menekülés	játék	Novotrade
Mértani hely	geometria	Novotrade
Mi a közös?	matematika	Novotrade
Mini Plus Comp	Basic comp.	Novotrade
Monszun	földrajz	Novotrade
Mozgások	fizika	Novotrade
Music-16	zeneszerk.	Novotrade
4 + 4 sarok	játék	Novotrade
Newton almája	játék	Novotrade
Német nyelvvizsga teszt	német	Novotrade
Nyelvteszt	idegen nyelv	Dakó Csaba
A nyuszi olvasni tanít	olvasás	Novotrade
- Ismerkedés a betűkkel		
- Betűjáték		
- Szótagolás		
- Szavak I.		
- Szavak II.		
- A nyuszi mesél		
Az oldatok	kémia	Novotrade
Opening Practice I.-II.	angol	Novotrade
Optika	fizika	Novotrade
Orosz	orosz	Novotrade
- Alanyeset		
- Birtokos jelző		
- Elöljárós eset		
- Értelmező		
- Főnévi igenév		
- Határozói igenév		
- Hova?		
- Időhatározó		
- Igenévragozás		
- Kinek?		
- Kinek? Minek?		
- Ki nincs? Mi nincs?		
- Kivel? Mivel?		
- Melléknévi igenév		
- Mennyiségjelzők		
- Minőségjelző		
- Számnevek és főnevek		
- Szótári alak		
- Tárgyeset		
- Tulajdonnevek		
- Tud, nem tud		
Oszkár, a lovag	játék	Novotrade
Oszthatóság	matematika	Novotrade
Összetett mondatok elemzése	nyelvtan	Novotrade
Pandográf	rajzoló	Novotrade
Parabola	geometria	Novotrade
Parketta	játék	Novotrade
Pattinka	játék	Novotrade
Periódusos rendszer	kémia	Novotrade
Perspektíva	geometria	Novotrade
Pithagorasz tétel	geometria	Novotrade
Rablórulett	játék	Novotrade

Rajztábla	rajzoló	Novotrade
Rázós út	játék	Novotrade
Roll	játék	Novotrade
Sakk kezdőknek	játék	Novotrade
Sefi Basic	Basic bővítő	ifj. Schaffer András
Sejtautomaták	játék	Novotrade
Sinus - cosinus	matematika	Novotrade
Speech+4	beszélő pr.	Nagy Tamás
Super Cobra	játék	Novotrade
Számépitő	matematika	Novotrade
Számország	matematika	Novotrade
Szex-teszt	pszichológia	Szabo Szilárd
Szivműködés	biológia	Novotrade
Szociometria	szociológia	Novotrade
Szovjetunió	földrajz	Novotrade
Szófajok	nyelvtan	Novotrade
Szókincstár	idegen ny.	Novotrade
Szónyomozó	idegen ny.	Novotrade
Szerpentin	játék	Novotrade
Szemirámisz	játék	Novotrade
SZJA'88	adóprogram	Novotrade
Szóvegszerkesztő	szöv.szerk.	Novotrade
Szuperturbó	turbó	Novotrade
Tanrendező	órarendkész.	Novotrade
Tape Messiás	turbó	!!!!!!
Tányértorony	játék	Novotrade
TELEX	nyelvi játék	Novotrade
- angol		
- francia		
- magyar		
- német		
- spanyol		
olasz		
Teljes hasonulás I.	nyelvtan	Novotrade
Teljes hasonulás II.	nyelvtan	Novotrade
Tengelyes tukrözés	matematika	Novotrade
Tengeri csata (torpedó)	játék	Unisoft
Területszámítás	geometria	Novotrade
Testábrázolás	geometria	Novotrade
Testsúly-teszt	teszt	Dudás Karoly
Térbeli amöba	játék	Novotrade
Tháusz tétele	geometria	Novotrade
Tingó	prg nyelv	Novotrade
Titokzatos zóna	játék	?
Törzsde	gazdasági	?
Turbobasic	Basic felh.	Tóth Kornél
Turbó 15	turbó	Novotrade
Turbó 16	turbó	Novotrade
TV játék	játék	Novotrade
Úrpók	játék	Novotrade
Vadász és a nyúl	játék	Novotrade
A vegyjel	kémia	Novotrade
Verem	játék	Novotrade
Veseműködés	biológia	Novotrade
Vigyázz, Alex	játék	Novotrade
Viktor, a piktor	játék	Novotrade
Vipera	játék	Gál Szabó András
Walaki	játék	Novotrade
White Max	játék	Nagy Tamás
W nyelv	prg.nyelv	Novotrade

II. Külföldi programok

PROGRAMNÉV	A JÁTÉK JELLEGE	GYÁRTÓ v.TERJESZTŐ
3-d Quasars	lövöldözős	Solar/1986.
3-d Time-trek	lövöldözős	Anirog
Aardvark	ügyességi	Bug-byte/1986
A C E.	repülősimulátor	Cascade gamesLtd/1985.
ACE	repülősimulátor	CascadegamesLtd/1986.
ACE 2	repülősimulátor	CascadegamesLtd/988.
Airwolf	lövöldözős	
AirWolf16	ügyességi	Elite Ltd/1985.
Alien attack	lövöldözős	Solar/1985.
Alien overrun	ügyességi	
Apollo Mission	lövöldözős	Tynesoft/1985.
Arena 3000	lövöldözős	Microdeal/1985.
Astronomia	szöveges	EditorialeVideo/1986.
Astro plumber	ügyességi	BlueRibbon
Atlantis	ügyességi	Anirog/1985
Atomic Mission	szöveges	Commodore/1984.
Attack tatarow	ügyességi	
Auriga	lövöldözős	Plazers
Autobahn	autóverseny	Tynesoft/1985
Auto zone	ügyességi	Howlin Mad/1987
Awari	logikai	
A-07	ügyességi	Vraintron
Baby Berks	ügyességi	Jon Williams/985.
Back to nature	ügyességi	
Balance	labirintus	Atari/1985.
Battle	lövöldözős	
Battle Star	lövöldözős	
Bandits at Zero	repülés löv.	Mastertronic
Beach head	lövöldözős	Access
Berks	ügyességi	Jon Williams/1985.
Berks III.	ügyességi	Jon Williams/1985.
Big-mac	ügyességi	Mastertronic/1985.
Blagger	ügyességi	Alligate/1985.
Blaze	lövöldözős	Romik/1985.
Blitz 16	repülés löv.	Mastertronic/1984.
Blockade	ügyességi	Melbourne House/1986.
BMX Racers	ügyességi	Mastertronic/1984.
BMX simulator	sport	
Bomb hunt	ügyességi	Bytegames
Bomb Jack	ügyességi	Elite/1986.
Bomb Jack 2.	ügyességi	Elite
Bongo	ügyességi	Anco/1984.
Booty 16.	ügyességi	Firebird/1986.
Boulder dash 1.	ügyességi	First Star/1985.
Boulder dash 2.	ügyességi	Sijbensoft/1985.
Boulder dash 3.	ügyességi	Sijbensoft/1985.
Boulder game	ügyességi	Gremlin/1986
Bowling (kugli)	sport	Atari/1984.
Breaki	ügyességi	Melbourne House/1984.
Bridgehead	ügyességi	ANCO/1986
Bubble trouble	ügyességi	Howlin Mad
Burger house	ügyességi	Editrice Foglia/1986.
Calendario	öröknaptár	Editoriale Video/1986.
Canoe slalom	sport	Tynesoft
Castle Dracula adv.	szöveges kaland	
Cave fighter	ügyességi	Bubble Bus/1985.
Classic adventure	szöveges kaland	Melbourne House/1986.
Climb-it	ügyességi	Tynesoft/1984.
Colossus 2.	sakk	M.Bryant/1984.
Colossus 4	sakk	M.Bryant/1986.
Commando	lövöldözős	Elite/1986.
Convoy	ügyességi	C.Colossus
Corman	ügyességi	Tynesoft/1985.
Craps	szerecsse	Commodore

Crazy golf	sport	Mr.Micro/1984.
Cruncher	ügyességi	Solar/1985.
Cuthbert in labirint	ügyességi	
Cuthbert in space	ügyességi	Microdeal
Cuthbert in the tombs	ügyességi	Microdeal
Cyborg	lövöldözős	Rino marketing/1985.
Dalez Thompson's Star	sport	Ocean/1985.
Damned castle	szöveges	Scyjoesoft/1985.
Danger zone	lövöldözős	Codemaster/1986
Dark Tower	ügyességi	Melbourn House
David's midnight m.	flipper	
Death race 16	autóverseny	Atlantis/1985.
Death river	ügyességi	
Defence 16.	repülés löv.	Probe Software/1985.
Diabolo	ügyességi	Engel/1985.
Diagon	ügyességi	Bug-byte/19844.
Diamond mine I.	ügyességi	Blue Ribbon
Diamond mine II.	ügyességi	Blue Ribbon
Dirty movie	ügyességi	CBM
Dork's dilemma	lövöldözős	Gremlin Graphic/1986.
Droid one	ügyességi	Bug Byte
Eliciclus(Super gran)	szöveges	Softwell/1985.
Eliza	ügyességi	C 64 átirat
Enigma	ügyességi	Tynesoft/1985.
Enterprice	sport	
European games		Tynesoft
-Hammer(kalapácsvető)		
-Long jump(távolugró)		
-Swimming(úszás)		
-Rowing(kajak)		
-Weight lift(súlyem.)		
Fal	ügyességi	
Fantatron	lövöldözős	SYSTEM
Fire galaxy	lövöldözős	Kingsoft/1987.
Flight Path 737	repülőszimulátor	Anirog/1984.
Flight Sim Zero 15	repülőszimulátor	Super Saller/1986.
Finders Keepers	ügyességi	Mastertronic/1986.
Fingers Malone	ügyességi	Mastertronic/1986.
Fire Ant	ügyességi	
Formula 1 Simulator	autóverseny	Mastertronic/1985.
Fortress underground	ügyességi	Joerg Dierks/1987.
Fury	ügyességi	Firebird/1986.
Galaxions	lövöldözős	Solar/1986.
Ghosts'n Goblins 1-2.	ügyességi	Japan Capsule Ltd/1986.
Ghost town	ügyességi	Kingsoft/1985.
G-man	ügyességi	Code Masters/1987.
Gnasher	ügyességi	Yes Software/1986.
Goldgraeber	ügyességi	Ulbrich/1980.
Goldrush	lövöldözős	Firebird/1986.
Golf	sport	YES
Golf II.	sport	Atari/1984.
Grand Master Chess	sakk	Audiogenic/1982.
Grand Master (térbeli tábla)	sakk	Audiogenic
Green beret	ügyességi	
Gullwing Falcon	lövöldözős	Gremlin
Gunlaw	ügyességi	Mastertronic/1987.
Gunslinger	ügyességi	Tynesoft
Guzzler	ügyességi	Players
Gwnn	lövöldözős	Mastertronic/1987.
Hall of fame(POD,BAN)	lövöldözős	
Hammurabi	szöveges gazdas.	HP-ra/1977.
Hangman	logikai	Melbourne House/1984.
Harbour attack	tengeralattjáró	Mr.Micro/1984.
Harvey headbanger	területfoglalás	Firebird/1986.
Hektik	ügyességi	Mastertronic/1986.
Hell-Driver	ügyességi	MK Soft
Hellgate	lövöldözős	Llamasoft
Hollywood poker	kártya	Gehrmann Eckhardt/1987.

Hopp-it	ügyességi	Tynesoft
HUB szimulátor	helikopter szim.	
Hunter	ügyességi	Bubble Bus/1985.
Hustler	biliárd	Ariolasoft/1986.
Hyperforce	lövöldözős	Tynesoft
Ian Botham's test m.	sport	Commodore/1985.
Icicle Works I-II.	ügyességi	System 3/1986.
International karate +	karate	Shaughnessy/1986.
In to the D	ügyességi	
(Cuthb.)In the Coocer	ügyességi	1984.
Invaders	lövöldözős	Solar
Invasion 2000 A.D	lövöldözős	Elite/1986.
Jack attack	ügyességi	Bug Byte/1985.
Jail Break	ügyességi	Gremlin
Jetbrix	ügyességi	Tynesoft/1984.
Jet Set Willy	ügyességi	Tynesoft/1984.
Jet Set Willy II.	lövöldözős	Blue Ribbon
Joey	ügyességi	Guido Berger/1987.
Jumping Bobby	repülőszimulátor	Anirog/1985.
Jump Jet	ügyességi	Mastertronic/1985.
Kane	karate	
Karate King	motorverseny	Mastertronic/1986.
Kikstart I-II.	lövöldözős	Players/1986.
Killapede	ügyességi	Hartmut Ott
King of kings	programcsomag	Robtek
King Size 50 Games	ügyességi	Solar/1985.
Knock out	ügyességi	Gremlin Graphic/1986.
Kung-Fu Kid	lövöldözős	Ariolasoft/1986.
Laserzone	szerencsejáték	Anirog/1986.
Las Vegas	kártya	Mastertronic
Las Vegas Video Poker	lövöldözős	Bug Byte/1986.
Lazer 900	sport	Tynesoft/1985.
Lawn tennis	ügyességi	Bug Byte/1986.
Leaper	ügyességi	Audiogenic
Leapin Louie	lövöldözős	Anirog/1986.
Legionnaire	lövöldözős	Hagnificent Swen/1986.
Liberator	ügyességi	Illusion/1986.
Loco co-co	ügyességi	Tynesoft
Locomotion	szöveges	Brian Howarth
Lone survivor	ügyességi	Melbourne House/1984.
Loney Landa	ügyességi	
Loop'84	kaland	Gremlin
Magician's Curse	ügyességi	K.Lawrence
Mail trail	ügyességi	Jon Williams/1985.
Major Blink	zene	
Maake music	ügyességi	Bug-byte
Manic Miner	sakk	
Master chess	ügyességi	Mr.Micro/1984.
Mayhem	labirintus	Melbourne House/1984.
Maze	lövöldözős	Ariolasoft/1986.
Matrix	ügyességi	Robert Oonkovic
Mc. Stoney	ügyességi	Mr. Chip/1986.
Megabolt	lövöldözős	
Mega Zapp	lövöldözős	Elephantsoft/1987.
Megazone	zene	
Melody Maker	kaland	Novagen software/1986.
Mercenary I. II.	sport	
Mexico 86.(W.C.C.)	logikai	Melbourne House/1984.
Micro minotaur	sport	MJI/1986.
Military	lövöldözős	Anirog/1984.
Minipedes	logikai	
Minotaur mastermind	szöveges	
Miss Calipso	ügyességi	Solar
Mission Mars	lövöldözős	Solar/1985.
Monkey magic	ügyességi	Tynesoft
Mont Vesuvius	ügyességi	Gremlin Graphic
Monty on the run	ügyességi	Anirog/1985.
Moon boogy 16	ügyességi	

Monopole	szöveges gazd.	Leisure Genius/1984.
Mr. Puniverse 1-4.	ügyességi	Mastertronic/1986.
Munch-it	ügyességi	Tynesoft
Music master	zene	
Mychess 2.0	sakk	David L.Kittinger
Myriad	lövöldözős	Atlantis
Mysterious adventure	szöveges	Perseus & Andromeda
NASA	repülőszimulátor	C64 átirat
Neptun	ügyességi	
Netrun 2000	lövöldözős	Firebird
Ninja Master	sport	Firebird/1986.
Number builder	matematikai	Tynesoft
Number chaser	matematikai	Tynesoft
Oblido	ügyességi	Mastertronic
Oltic	ügyességi	Optic software
Olympiad	sport	Tynesoft/1984.
Olympic skier	sport	
One man and his Droid	ügyességi	Mastertronic/1986.
Operation Redmoon	lövöldözős	Yes Software/1985.
Othello 16.	tablás	Mantrasoftware/1985.
Out on a limb I-III.	ügyességi	Anirog/1984.
Panic 16.	ügyességi	Atlantis/1986.
Pancho (Pogo Joe)	ügyességi	1985.
Paperboy	ügyességi	Atari/1986.
Para match	matematikai	
Parol 16.	szójáték	
Pearl diver	ügyességi	Frank Bingley
Petals of doom	lövöldözős	Gremlin Graphic
Petch	ügyességi	Anirog/1984.
Ping pong	sport	
Pin Point	ügyességi	Anco/1987.
Planet search	lövöldözős	Simon Pick/1986.
Pod	lövöldözős	Mastertronic
Pogo Pete	ügyességi	
Pool'87	biliárd	
Pottit	biliárd	
Powerball	ügyességi	Mastertronic
Prospector Pete	ügyességi	British/1986.
Psychodelia	ügyességi	
Pulsar	lövöldözős	Kingsoft/1985.
Punchy	ügyességi	Mc.Micro/1984.
Purple turtles	ügyességi	Quicksilva/1984.
Quick draw	lövöldözős	Solar/1985.
Raffles	ügyességi	Tynesoft
Raider	lövöldözős	
Rambo	repülőszimulátor	HUEY/1986.
Reach for the Sky	lövöldözős	Gremlin/1986.
Redknight	szöveges	Editoriale Video/1986.
Rescue from Zylon	ügyességi	Gremlin
Reversi	tablás	1985.
Rig attack	repülő löv.	Tynesoft
Robin to the rescue	ügyességi	Solar/1985.
Robo Knight	ügyességi	US.Gold/1986.
Rockman	ügyességi	Mastertronic
Roller kong	ügyességi	Melbourne House/1984.
Roulette	rulett	C64 átirat
Runner	ügyességi	Firebird/1986.
Saboteur	ügyességi	Durell/1985.
Sandcastles	matematikai	
Sargon II.	sakk	
Saturnus	lövöldözős	Dan & K.Spracklen/1979.
Savage Island	szöveges kaland	
Scoopy Doo	ügyességi	
Sea Strike	repülő löv	
Shaolin	ügyességi	Closs's'soft/1985.
Shark attack	ügyességi	Firebird/1985.
Shoot-it	ügyességi	Tynesoft
Skelby	lövöldözős	Yes/1986.

Skramble	repülős löv.	Anirog/1984.
Skyhawk	repülős löv.	Bug-Byte/1986.
Slippery sid	ügyességi	Citisoft/1984.
Slirp	ügyességi	Wolfgang Dunczewski
Slot machine	ügyességi	Editoriale Video/1986.
Small Jones	ügyességi	Primetti
Snooker	biliárd	CDS/1986.
Solo	lövöldözős	Bug Byte
Space Excor	lövöldözős	Atlantis
Space Freaks	lövöldözős	Solar
Space Mission	ügyességi	
Space Pilot	lövöldözős	Anco/1986.
Space Sweep	lövöldözős	Mr.Micro/1984.
Spectipede	lövöldözős	Mastertronic
Speed boat GP	sport	
Speed King	sport	
Spicky Harold	ügyességi	
Squirm	ügyességi	Mr.Chip/1985.
Star Burst	lövöldözős	Tony Takouski/1986.
Star commander	lövöldözős	Etherington/1985.(HIBÁS)
Star fighter	lövöldözős	Playvision
Starforce Nova	lövöldözős	Mastertronic/1987.
Starlite	lövöldözős	Yes software/1986.
Stellar wars	lövöldözős	CBM/1984.
Street Olympics	sport	Mastertronic/1986.
Strip poker	kártya	
Storm	lövöldözős	Mastertronic/1986.
Submarine	ügyességi	Spenger
Suicide Run	lövöldözős	Solar/1985.
Summer Events	sport	Anco/1987.
-Butterfly		
-Pole vault		
-Javelin		
-Skeet shooting		
-Platform diving		
-Cycling		
-Weight lifting		
Sword of Destiny	ügyességi	Gremlin/1986.
Talpe	ügyességi	Editoriale Video/1986.
Tank attack	lövöldözős	Solar/1986.
Terra cognita	ügyességi	Code Master/1986.
Terranova	lövöldözős	ANCO
Thai boxing	ügyességi	Anco/1986.
The Exorcist	labirintus	Mr.Micro Ltd./1984.
The return of Rockman	ügyességi	Mastertronic/1986.
The Wizzard & the Pr.	kaland	Melbourne House
Thrust	lövöldözős	Firebird/1987.
Timeslip	lövöldözős	English/1985.
Tom Thumb	ügyességi	Anirog
Torpedo alley	lövöldözős	Firebird/1986.
Torpedorun	ügyességi	Citisoft
Tower of Evil	ügyességi	Thorn Emi Computer
Trailblazer	ügyességi	Gremlin Graphic/1986.
Treasure Island	ügyességi	Mr.Micro Ltd/1985.
Trizons	lövöldözős	Bubble Bus/1986.
Turbo racer	ügyességi	Edward Chen/1985.
Tutti frutti 1 2.	ügyességi	Mr.Chip/1985.
Twin Kingdom Valley	szöveges	Bug Byte
Tycoon tex	ügyességi	Gremlin Graphic/1985
Type-A-tune	zene	
Ultimate	szöveges	
Unscramble	logikai	Melbroune House/1984.
US drag racing	sport	Tynesoft
UXB (L'umo)	ügyességi	Tynesoft/1984.
Varmit	ügyességi	Players
Vegas Jackpot	szerencse	Mastertronic/1985.
Video meanies	ügyességi	Mastertronic
Video Poker	kártya	Mastertronic/1986

Void runner	lövöldözős	Yak
Vox	lövöldözős	Tynesoft/1985.
Wacky painter	ügyességi	Jonathan Pancey/1985.
Wall	falbontó	
Warlock	szöveges	Melbourne House/1984.
Water Grandprix	sport	Tynesoft
Way of tiger	sport	Derek Reynold
Who dares wins II.	lövöldözős	Tynesoft/1986
Wild western	labirintus	
Wimbledon	sport	Gremlin
Winter Events	sport	Anco/1986.
-Biathlon		
-Slalom		
-Ski jump		
-Speed skating		
-Bobsled		
-Downhill		
Winter Olympics	sport	Tynesoft/1986.
-Speed skating		
-Ski jump		
-Cresta run		
-Slalom		
-Curling		
-Downhill skiing		
World Cup (Football)	sport	Artic Computing/1985.
World Series Baseball	sport	Imagine
Wurmi	ügyességi	Eisele
Xadium	ügyességi	Mr.Chip/1987.
Xargon's revenge	lövöldözős	Gremlin Graphic/1985.
Xargon wars	lövöldözős	Gremlin Graphic
Xcellor 8	ügyességi	Gremlin Graphic
Xzap	lövöldözős	Commodore
Yie ar Kung Fu (1-2)	ügyességi	Tynesoft/1986.
Zap'em	lövöldözős	Tynesoft/1985.
Zodiac	lövöldözős	Anirog/1985
Zone control	lövöldözős	

Felhasználói programok:

CAD-002	rajzoló
Copy (52)	másoló
Creature crawl	rajzoló
Disk doctor Plus 4	lemezkezelő
Disk monitor V3.5	lemezkezelő
Games designer	játékszerkesztő
Graphic master	rajzoló
JCL assembler	programfejlesztő
Micro illustrat	rajzoló
MSE	gépi kódú prg gépelést segítő
Paint-box 16	rajzoló
PED	rajzoló
Rolf Harris Picture	Builder rajzoló
Software sprite	spritekészítő
Superbase +4	adatbáziskezelő
Super copy	másoló
Super copy/Berger	másoló
Super tape	másoló
Tape copy	Nova turbós másoló
Young Picasso	rajzoló

Super Tape (Turbo II.): kompatibilis turbórendszer a kazettás egységet használó számítógépek között

C-64 kompatibilis turbó: a két gépen futó, BASIC területet használó programok cseréjét teszi lehetővé kaazettás egységen

HER-turbo: a legáltalánosabban elterjedt turbó

3. FEJEZET

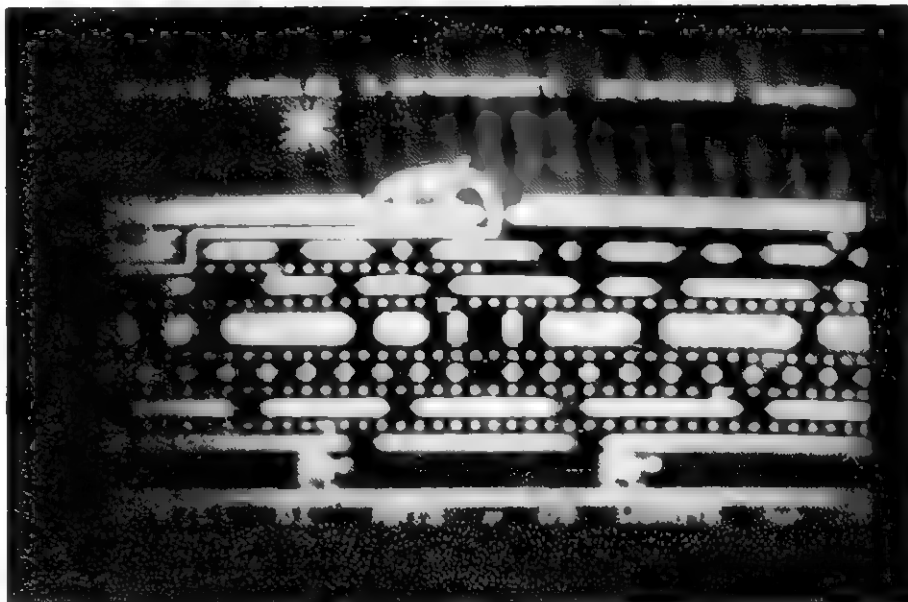
Játékleírások

3.1. A A R D V A R K

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+                               +
+   Joystick: 2.port    +
+                               +
+   Billentyűzet: -     +
+                               +
+   ESC - feladás      +
+                               +
+   P - szünet be/ki   +
+                               +
+++++

```



Steve R. Kellett – a Bug-Byte vezető egyénisége – nem sokat kellett magát, mielőtt nekiugrott az Aardvarkot megírni. Azt szokták mondani, hogy az igazán nagyszerű ötletek egyben hallatlanul egyszerűek is. Nos, ez a megállapítás az Aardvarkra tökéletesen igaz.

A játék Aardvark nevű szereplője egy földimalac. A földimalacot Afrika egyik leghasznosabb állatának tartják, mivel megeszi a sok kárt okozó hangyákat és természeteket. A földimalac kiássa a természetbolyokat, és hosszú ragadós nyelvét bedugja a járatokba. A természetek ráragadnak, és ő a szájába szívja azokat. A földimalacnak igen jó étvágya van. Érdekességgéppen lehet megemlíteni, hogy az egyik állat gyomrában 125 ezer hangyát és hétezer természetet találtak a tudósok.

A játékban a földimalac éppen rábukkant egy hangyabolyra, amelyben hat vízszintes járat található. Ezekből kell a hangyatojásokat, valamint a gyanútlanul sétálgató állatokat megenni. A képernyő felső felén áthaladó nap jelzi az idő múlását.

A járatokban hangyák (ant) valamint "worm"-ok laknak. Az angol nyelv nagyvonalúságát mutatja, hogy a worm férget, hernyót, kukacot, nyűvet és gilisztát egyaránt jelent. Mi az egyszerűség kedvéért maradjunk az utóbbinál. Ezenkívül az alsó sorban további két állatkát is látunk. Ha ezek valamelyikét sikerül elcsipni, a hangyák és giliszták rövid időre eltűnnek, s így zavartalanul gyűjthetjük a tojásokat.

A földimalac minden irányba könnyedén ki tudja nyújtani nyelvét a bolyban. A felszedett tojásokért egy-egy pontot kapunk. Ha sikerül a malacnak a nyelve hegyével felszedni egy-egy hangyát, tíz pont a jutalom. A hangya viszont életveszélyesen megcsipheti a támadóját – a nyelv hegyén kívül – bármely részen. Fordított a helyzet a giliszták esetében: ezek éppen a földimalac nyelvére veszélyesek. Ellenben ha hátulról jönnek, teljesen ártatlanok (sőt megehetjük őket). A hangyaboly alsó részén lévő lényekért ezer pontot kapunk.

Veszély esetén gyorsan nyomjuk meg a joystick tűzgombját! Ekkor a földimalac gyorsan visszahúzza a nyelvét. Öt élettal gazdálkodhatunk. Tízezer pont után egy jutalomélettal kapunk. Ha egy hangya vagy giliszta megcsipi az Aardvarkot, malacunk látványosan a földre rogy. Utána a pálya rajzolata kissé megváltozik. Amennyiben sikerült valamennyi

hangyatojást felszednie, a fékezhetetlen étvágyú földimalac elindulhat új hangyabolyt (anthill) keresni.

A játék nagy ügyességet, gyors reflexeket igényel. Az Aardvark egyike azoknak a programoknak, amelyet nehezen lehet megünni.

3.2. A C E + 4

THE ULTIMATE COMBAT JET SIMULATOR

A 100+4 előző kötetében már szerepelt az Air Combat Emulator, másnéven az ACE. Időközben a Cascade Games Ltd piacra dobta a program újabb változatát, amely az Ultimate Combat Jet Simulator, azaz utolsó harci sugárhajtású repülőgép szimulátor alcimet viseli. Nem tudom, hogy valóban ez lesz-e a program utolsó verziója, de abban biztos vagyok, hogy nehéz lesz felülmúlni. Az új ACE minden részletében kidolgozott, igazi profi alkotás.

```

+++++
+
+
+           I r á n y í t á s
+           =====
+
+   pilóta           tűzér
+   -----
+
+   Joystick: 2. port I csak "két-játékos"
+                   I   üzemmódban
+
+   SPACE - tolóerő  I
+           növelése I   Joystick:
+   C= - tolóerő     I   1. port
+           csökkentése I
+   U - futómű       I
+           be/ki     I   Billentyűzet:
+   M - térkép        I   -----
+   Q - feladás ill. I   kurzorvezérlő
+           újraindítás I   nyilak
+   STOP - szünet    I   segítségével
+           be/ki     I
+   fl - fegyvertípus I   SHIFT - tűz
+           kiválasztása I
+   E - katapultálás I
+                   I
+
+++++

```

A történet szerint az ellenség partraszállt országunk déli területein. A tengeren idegen hajók cirkálnak, a szárazföldön tankok tucatjai helyezkednek el, s az állásokat helikopterek biztosítják. Az ellenséges gépek a légteret is uralják. Úgy tűnik, a háború végleg elveszett.

Csak egy pilótánk maradt, és három A.C.E. Mark 2.1. típusú többhengeres, minden évszakban és minden területen használható (AWAT) repülőgépünk. Segítségükkel ki kell törnünk bázisunkról, elpusztítani az ellenséges haderőt, s kiűzni őket az országból. Aztán, de csak aztán, a konfliktus végső megoldásaként romboljuk le valamennyi ellenséges földi erődítményt, semmisítsük meg a légierejüket, süllyesszük el a flottát, amint kísérletet tesz arra, hogy evakuálja a tönkrevert hadsereg maradványait. Nos, ez az a hősi feladat, melyre a legtöbb fiú vágyik.

A betöltés után a címlapot, majd – bármely billentyű lenyomása után – a menüt láthatjuk. Ha leütjük a <2> billentyűt, a játék nehézségi szintjét állíthatjuk be. Az 1-es szint a gyakorlásra szolgál, ilyenkor az ellenség nem tüzel ránk. A legnehezebb a 9-es fokozat.

A <3> lenyomásával meghatározhatjuk, hogy egyedül vagy segítséggel játszunk. Az utóbbi esetben az egyik a pilóta, a másik a tüzér. A <4> billentyűvel azt választhatjuk ki, hogy nyáron (summer), éjszaka (night) vagy télen (winter) repülünk. A menüben szerepel az ACE demója is. A demóból a <SPACE> megnyomásával térhetünk vissza a menübe. Megtekinthetjük a legjobb eredményeket feltüntető táblázatot is. Azoknak, akiknek nincs lemezmeghajtójuk, készítsék elő azt a kazettát, amelyen az előzőleg elmentett rekordok szerepelnek. Az eredményeket a <6> billentyű megnyomása után tanulmányozhatjuk. A játék az <1> lenyomására indul.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első tennivalónk, hogy eldöntsük, milyen fegyverekkel akarunk harcolni. Négy lehetőség közül választhatunk:

fegyverzet típusa		levegő levegő rakéta	levegő föld rakéta	levegő tenger rakéta	jelző rakéta	géppágyú tűl- tény
1. MULTIROLE	több szerep	8	8	0	30	6000
2. AIR SUPERIOR.	légi fölény	12	0	0	30	6000
3. GROUND ATTACK	földi támad.	2	16	0	30	6000
4. NAVAL ATTACK	tengeri tám.	0	0	8	30	6000

Nem árt megjegyezni, hogy a választás csak a fegyverzet különbözőségét jelenti, s nem befolyásolja az ellenség manővereit.

Amikor befejeztük a fegyverzet berakodását, helyet foglalhatunk a repülőgépen, amely az 1. sz. légibázison van, arccal kelet felé.

MŰSZERFAL

Ha elhelyezkedtünk a pilótaülésnél, vegyük szemügyre a műszerfalat, amelyen szinte minden megtalálható.



I	THRUST	I a motor teljesítménye	I
I	FUEL	I a tartályban lévő üzemanyag mennyisége	I
I	ALT	I a repülés magassága	I
I	VEL.	I a repülőgép sebessége (csomóban)	I
I	UC	I a futómű helyzete	I
I	IRÁNYTŰ	I gép haladási iránya (északhoz képest)	I
I	SC	I pontszám	I
I	stilizált gépek	I fordulás szöge, emelkedés/sülly. foka	I
I	számítógép kijelző	I fontos információk, üzenetek	I
I	radar	I ellenséges gépek helyzete (ld. megj.!)	I
I	visszapillantó tükör	I üldöző gépek, lövedékek röppályája	I
I	mode indicator	I repülés módja, kiválasztott fegyverek	I

Megjegyzés: gépünk a radarképernyő közepén látható. Egy felfelé mutató nyíl tájékoztat arról, ha az ellenséges gép felettünk, s egy lefelé mutató nyíl, ha alattunk van. Egy négyzet (nyíl nélkül) jelzi, ha ezer lábnyira megközelítettek.

REPÜLÉS

A felszállásnál növeljük a sebességünket legalább 150 csomóra. Enyhén emeljük fel a repülőgép orrát, és szálljunk fel. Húzzuk be a futóművet, mielőtt sebességünk elérné a 280 csomót. A botkormány segítségével emelkedhetünk, süllyedhetünk, fordulhatunk. Ez utóbbit az Iránytű segítségével követhetjük. Valamennyi repülési manővert – pl. a hurkot, a pörgést – kipróbálhatjuk. A tolóerő változtatásával szabályozhatjuk a gép repülési sebességét. Ne felejtjük el, hogy a hajtóanyag nagyobb sebességnél jobban fogy. A legnagyobb repülési magasság 70 ezer láb lehet. A minimális sebesség, melynél még a levegőben maradunk, 150 csomó.

A leszállás az egyik legnehezebb manőver. Három repülőterünk van, melyeket a térképen fehér színnel tüntették fel. Navigáljunk a légitámaszpontunk felé, és közelítsük meg ötszáz lábnyira. Amint feltűnik a láthatáron a kifutópálya, lassítsunk le 200 csomóra, és engedjük ki a futóművet. Billentsük a gép orrát kissé lefelé, és amikor a beton felett vagyunk, csökkentsük a sebességünket és landoljunk. Figyeljünk arra, hogy a teljes megálláshoz elegendő pálya álljon rendelkezésünkre.

Ha sikeresen földet értünk, a repülőter személyzete feltölti a tartályunkat, pótolja a fegyvereket, s kijavítja a károkat. Így újabb bevetésre indulhatunk.

FEGYVEREK HASZNÁLATA

Válasszuk ki a lövedékek megfelelő típusát. A tankok ellen levegő-föld (air-ground), a helikopterek és a vadászgépek ellen levegő-levegő (air-air), a flotta ellen pedig levegő-hajó (air-ship) lövedékeket használhatunk. Az irányzékkal pontosan álljunk rá az ellenséges objektumra (két játékos esetén ez könnyebb), és haladéktalanul lőjünk. Vigyázzunk, nehogy az ellenség minket találjon el.

A géppuskánkat nem tudjuk mozgatni, így meg kell barátkoznunk azzal, hogy arra lőünk, amerre repülünk. Számos célpont ellen használhatjuk, de ahhoz, hogy megsemmisítsük azokat, többször is el kell találni, még hozzá lényegesen nagyobb pontossággal, mintha rakétával tennénk. Két játékos esetén a pilóta kezeli a géppuskát, mialatt a tüzér más fegyvereket vet be.

A világító rakétákat (decoy flares) arra használhatjuk, hogy megzavarjuk az ellenséges lövedékek infravörös érzékelő rendszerét.

A HADMŰVELET

A műholdas felvételek alapján készített térkép (Satellite Intelligence Maps, S.I.M.) nagy segítségünkre lehet stratégiánk kidolgozásakor. Jól látható az ellenséges csapatok, a légi bázisaink, és az üzemanyagszállító repülőgépünk helyzete. Megjegyzendő, hogy az S.I.M.-en az ellenséges erőknél csak nagyobb csoportjait figyelhetjük meg, s nem az egyes tankokat, repülőgépeket. A szövetséges területek zöldek, az ellenség által elfoglalt tartomány pedig piros. Használjuk iránytűnket, hogy a térképen tájékozódni tudjunk.

Válasszuk ki, melyik ellenséges harci eszközt kívánjuk megtámadni, és melyik fegyver alkalmas erre. Ne feledjük, hogy először a szárazföldi és a légi erőket kell megsemmisíteni, és csak azután süllyesszük el a flottát.

A szárazföldi egységek ellen úgy vehetjük fel a harcot, hogy háromezer láb alá süllyedünk, s a sebességünk sem haladhatja meg az 500 csomót. Alacsonyabb sebességnél gépünk sebezhetőbbé válik, ugyanakkor mi is könnyebben eltalálhatjuk a célpontot. Az ellenséges lövedékek elől ügyes manőverekkel térhetünk ki, vagy használjuk a világító lövedékeket, hogy megzavarjuk a rakétákat.

A repülőgépeket úgy támadhatjuk meg, hogy a megfelelő magasságban az ellenséges gép mögé kerülünk, s tüzelünk. Használjuk a radart, s a visszapillantó tükör segítségével kövessük a gép manővereit. Gyors reflexekre van szükség, hogy eltaláljuk a vadászgépet. A delta szárnyú gépek lassabbak és kevésbé agilisek, mint az egyenes szárnyúak.

Ha a hajókat támadjuk, emelkedjünk 2500 lábnyra, körülbelül háromszáz csomó sebességgel. Air-ship lövedékekkel támadhatunk, s kerüljük el az ellenséges lövedékeket. Megjegyzendő, hogy a térképen csak akkor láthatjuk a hajókat, miután valamennyi szárazföldi egységet megsemmisítettük.

Igazi mesterpilótához méltó feladat levegőben tankolni. Használjuk a fedélzeti számítógépünket. Menjünk a tartálygépünk mögé. Amikor elég közel értünk, az üzemanyagszállító gépből egy üzemanyag-töltő cső nyúlik felénk, közepén egy kis "kosárral". Manőverezzünk a kosár közepéhez, és maradjunk ott mindaddig, amíg a tartályunk megtelik üzemanyaggal.

A gépünk könnyen megsérülhet az ellenséges lövedékektől. Kilőhetik a visszapillantó tükrünket, megsemmisíthetik a radarunkat, megsérülhet a vezérlő berendezés. Ez utóbbi azt eredményezi, hogy a gépünk nagyon lassan reagál az irányításunkra. Ha a gépünk erősen megrongálódott, katapultálnunk kell. Csak a saját területünk felett hagyhatjuk el a gépet. Csak sikeres katapultálás esetén folytathatjuk a hadműveletet a megmaradt gépeinkkel. Ha a gép megsemmisült, a játék is befejeződött, függetlenül attól, hogy van-e még más gépünk a légitámaszpontokon.

Ha megfelelő eredményt értünk el, feliratkozhatunk a dicsőségtáblára. A csúcsokat ki is menthetjük. Kazetta esetén gondoskodnunk kell a szalag pozicionálásáról. Lemezegység esetén nincs különösebb tennivalónk: a rendszer automatikusan kimentti az eredményeket. Erről meg is győződhetünk, amikor legközelebb betöltjük a programot.

Zárszóként csupán annyit: a lemez borítóján az "ACE – there is no other game like it!" (nincs még egy olyan játék, mint az ACE!) öntudatos kijelentés szerepel. Nem minden alap nélkül...

3.3. A C E . 2

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: mindkét   +
+               port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+   -egy játékos esetén:   +
+                               +
+   a kurzorvilak   +
+   <SHIFT>~ tűz   +
+   és az 1. játékos   +
+   billentyűi   +
+                               +
+   -két játékos esetén:   +
+                               +
+   1. 2. játékos   +
+                               +
+   X V - térkép   +
+   F K - tolóerőnövelés   +
+   S H -           -csökkentés+
+   E U - fegyverválasztás +
+                               +
+   f3, f6 - új játék   +
+   RUN/STOP - szünet   +
+                               +
+++++

```



Tulajdonképpen már nyomdába kellett volna adnunk a könyvet, amikor az első idei program befutott. Később úgy gondoltuk, belefér még a könyvbe. A CASCADE cég harmadik harci repülőszimulátora mind grafikájában, mind megoldásaiban eddig a legjobb. Az A.C.E. Plus/4-es verziójához képest visszaesést jelent, hogy hiányzik a tényleges fel- és leszállás, valamint tankolni sem lehet a levegőben.

A cél két játékos légi párbajának a bemutatása, melyet igen jól old meg. Két játékmód között lehet választani. Az egyik csak egy rövid légi párbaj (CLOSE RANGE...), a másik egy teljes légi csata, mely felöleli a föld-levegő, illetve repülő és hajó közti ütközetet is. (FULL SCALE...)

Az első esetben csak fedélzeti gépágyút vihetünk magunkkal 3000 lőszerrel, és 8 levegő-levegő rakétát, melyek hőérzékelővel rendelkeznek.

A második esetben radarvezérlésű rakétát vagy levegő-föld rakétát, illetve a másik játékos ehelyett levegő-hajó rakétát vehet fel.

Mind a hajó, mind a földi célpont bármikor tűz alá veheti a számára ellenséges gépet. Ha megsemmisítettük az összes ellenséges gépet, további kemény harc következik a nem légi célpontok megsemmisítésére.

Kezdekör beállíthatjuk a repülők számát (NUMBER OF...) (3-20), továbbá, hogy hány rakéta találat esetén semmisüljenek meg a repülők (MISSILE HITS...) (1-3). A fentebb említett játéktípusokat is itt kell beállítani (COMBAT SCENARIO...). Ha az egyszemélyes játékot választjuk, (COMBATANTS: ONE PLAYER) be kell állítani a nehézségi fokot is. (... SKIL LEVEL:) (1-20).

Nem állítjuk, hogy mindent kipróbáltunk, de néhány jó tanácsunk van. A leszállás nagyon egyszerű: keletre (vagy nyugatra) fordulunk és 1000 láb magasság alá ereszkedünk, mire egyszer csak lent találjuk magunkat a reptéren. A fedélzeti computer

egyébként jelzi a leszállást (LANDING), és azt, hogy csökkentsük a magasságot. (REDUCE ALT)

Most újra felszállhatunk (TAKE OFF), vagy változtathatunk a harci szerelésen (ARM AIRCRAFT). Ekkor felvehetünk három rakétafajtát. A hőérzékelő rakéták (HEAT...) (0-8) kis távolságra jók. Felvehetünk radarvezérlésű levegő-levegő (RADAR...) (0-6), vagy levegő-föld (AIR-GROUND) ill. levegő-víz (AIR-SHIP) (0-2) rakétát is.

A harc első részében 8-4-0 db-ot célszerű igényelni. Később, amikor földi, vagy vízi célpontot támadunk, 4-0-2 szereléssel induljunk. Ha sikerrel akarjuk felvenni a harcot velük szemben, egy-egy repülőnek két rakétatalálatot károsodás nélkül kell elviselnie. Visszatérve a bázisra ugyanis nemcsak az üzemanyag töltődik fel és harci felszerelésünk egészül ki, hanem a rakéták okozta sérülések is eltűnnek. Tehát kamikaze akcióval érhetünk el eredményt.

Adósak maradtunk még a gépek leírásával. Az első (felső) játékos műszerfala balról jobbra:

- fedélzeti számítógép kijelzője, felül az üzenet, alul az, hogy melyik fegyverfajta van tűzkészültségben és hányszor használhatjuk
- kicsit beljebb a radarernyő, amely ha túl közel van hozzánk tízszeres nagyításra kapcsol automatikusan (ekkor vékonyabb a kerete)
- középen a gép műhorizontjának függőleges, kicsit jobbra a vízszintes összetevője
- mellette felülről a magasság lábban, a sebesség csomóban, a tolóerő és az üzemanyag jelző
- szélén pedig a tájoló

A 2. (alsó) gépen:

- a fegyver kiválasztása (C az ágyú, H a hőrakéta, R a radarrakéta, S a hajót támadó rakéta)
- mellette felülről magasság, sebesség és a kiválasztott fegyver készlete
- középen felül a tolóerő és az üzemanyag jelző
- mellette a radar, alattuk a számítógép monitora
- jobbra a műhorizont
- legszélén a tájoló

3.4. AIRWOLF

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+ Joystick:mindkét port +
+                               +
+ Billentyűzet:   +
+                               +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   ;   - fel     +
+   /   - le      +
+ SHIFT - tűz     +
+ SHIFT és ; - forgás le+
+ SHIFT és / -  -"- fel+
+                               +
+   f1   - 1 játékos +
+   f2   - 2 játékos +
+                               +
+ SH. és RUN/STOP - új +
+                               +
+                               +
+++++

```



Ebben a kötetben található másik két játék, amelyik igen hasonlít ehhez. Az AIRWOLF másik néven is ismeretes. Ez olasz nyelvű, az angol nyelvű változatnak BATTLE STAR a neve.

A játék lényegén ez mit sem változtat. A cél egy igen hosszú pályán végigmenni. A pálya kezdete a PUNTI felirat alatt található számlálóban 2000-nél van, a vége 0-nál. Ha eddig eljutottunk, 6400 pontot kapunk.

A pálya egy képzeletbeli űrállomás, melyet egy idegen hatalom szállt meg. Célunk az, hogy visszaszerezzük. Repülés közben el kell kerülnünk az űrállomás természetes kiemelkedéseit, az ellenség villogó területeit (ezeket ki is lőhetjük), és az űrhajókat (ezeket is kilőhetjük). Ha végigjártuk a pályát, kezdődik minden előről.

Ha ütközünk, energiánk csökken (kezdetben öt egység). Ha eléri a 0-t, új hajóba kell szállni. A részben teljesített pályáért a megtett út arányában kapunk pontot. Ha ketten játszunk, felváltva tehetjük, ha kezdetben az <f2>-t nyomtuk meg.

3.5. AIR WOLF - 16

```

+++++
+               +
+ I r á n y í t á s +
+ ===== +
+ Joystick: 2. port +
+               +
+ Billentyűzet: +
+               +
+ 1 - fel +
+ D - balra +
+ 6 - jobbra +
+ SHIFT - tűz +
+               +
+++++

```

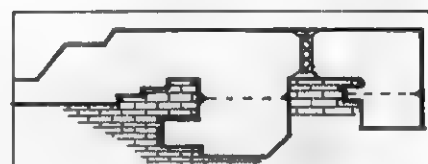
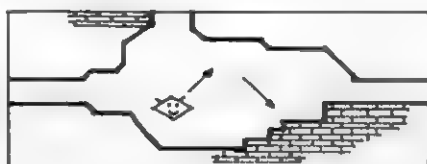
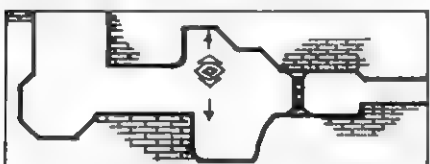
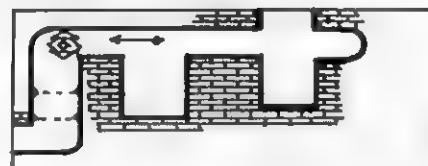
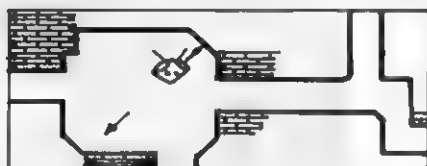
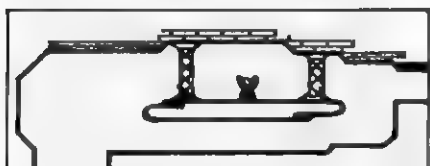
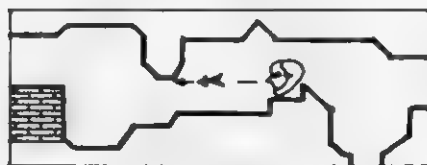
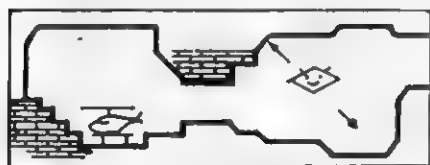


Az ellenség túsul ejtette az egyik emberünket. Air Wolf (Légifarkas) a neve annak a helikopternek, amely egy szűk labirintusrendszerben elindult, hogy kiszabadítsa a foglyot. Noha öt élettal gazdálkodhatunk, hamarosan kiderül, hogy ez igencsak kevés. Utunkat mozgó akadályok nehezítik, sőt egy koponya is fáradhatatlanul küldi felénk a nyilait. Természetesen nem mehetünk neki a falnak sem. (Könnyű ezt mondani...) Az útvesztő egy része be van falazva, máshol pedig lézeres biztonsági rendszer működik. A lezárásokat szétlőhetjük, és a sugárzást is ki lehet kapcsolni, ha belelövünk a lézerajtó melletti kapcsolóba.

Keressük meg az elrabolt embert! A játék elején a negyedik teremben található. Óvatosan lavírozva megközelíthetjük, s ha a zárófalat szétlőttük, az emberkét felvehetjük. Ilyenkor az ESCAPE (szökés) felirat BASE-re (bázisra) változik. Egy kilőtt tégláért tíz pontot kapunk. Az emberke kiszabadításáért kétszáz pont és egy élet a jutalmunk.

Vigyünk vissza emberünket a bázisra, ezért ezer pontban részesülünk. A galád ellenség azonban újabb foglyot ejt, akit a labirintus más részén rejt el. Így küldetésünknek soha sincs igazán vége.

AIR WOLF 16

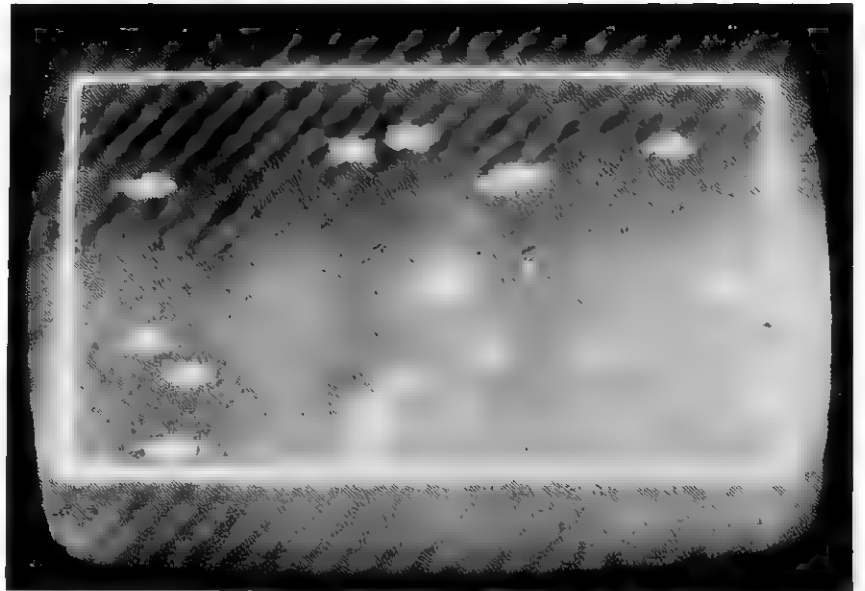


3.6. A R E N A 3 0 0 0

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 1. port   +
+   Billentyűzet:       +
+           3           +
+   3+A *   *   * 3+4   +
+           *   *   *   +
+           *   *   *   +
+           ***         +
+   A ***** 4       +
+           ***         +
+           *   *   *   +
+   A+W *   *   * W+4   +
+           W           +
+   SPACE -  tűz       +
+   SHIFT  -  szünet    +
+                               +
+++++

```



Annak idején, az ókori Rómában az amfiteátrumok arénaiban küzdöttek meg a gladiátorok egymás ellen. A program készítőjének, Rita Jaynek az a pesszimista víziója támadt, hogy a XXX. század arénájában a robotok fognak harcolni az idegen civilizációk lényeivel.

A Microdeal cég Arena 3000 című programja eleve olcsó tömegterméknek készült. A feladatunk az, hogy szértyentelenül lödözzünk mindenre, ami mozog. Három Cyborgot (emberszerű robotot) kell megóvnunk a veszedelmektől. Nyolc különböző típusú ellenség van, s mind másképpen viselkedik. Így aztán nekünk kell kitapasztalni, hogy melyik jelenti a legnagyobb veszedelmet, s ezért melyiket kell először kilőnünk. Van olyan, melybe elég egyszer beletalálnunk, mások csak több találat után szenderülnek jobblétre. Vannak olyanok is, melyek mutációkká alakulnak.

Elég nehéz játék, különösen, ha billentyűzetről játszunk. Ha túl sokat ügyetlenkedtünk, osszuk meg a feladatot. A segítőnk lőjön, amíg mi a Cyborgunkat biztonságos helyre vezetjük. Szerencsénkre a Cyborg valamivel fürgébb, mint az ellenségei. Joystickkal nyolc irányba lőhetünk..

Ha a <SHIFT> billentyűt lenyomva tartjuk, a játékot lassítva tekinthetjük végig.

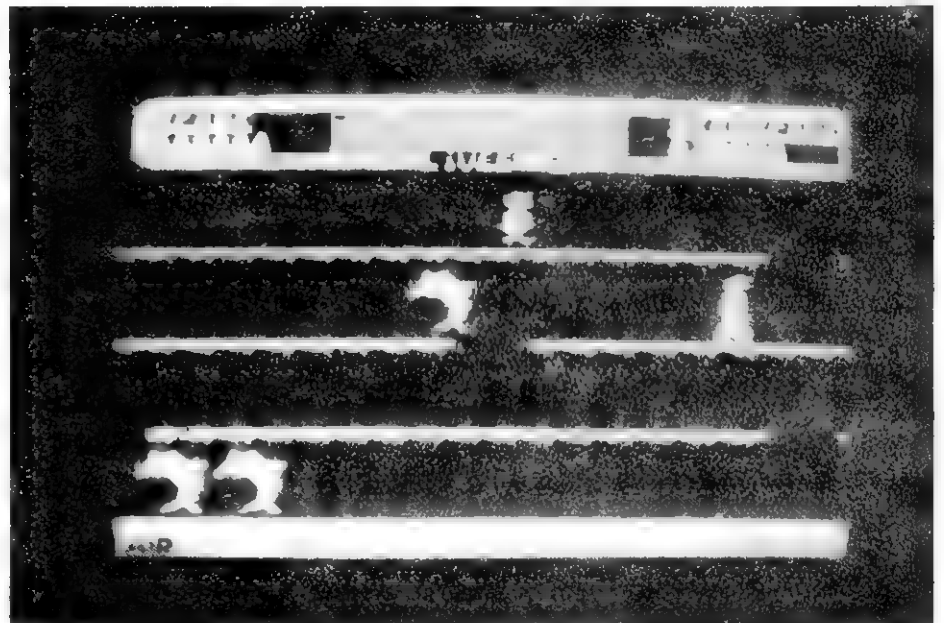
Nem mondhatjuk, hogy az Arena 3000 igen fantáziadús játék lenne. Tisztességes iparosmunka, mellyel elüthetjük az időnket.

3.7. ATLANTIS

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   .   +
+   Joystick: 2.port   +
+   +
+   Billentyűzet:   +
+   +
+   J   - fel   +
+   M   - le   +
+   C=   - balra   +
+   Q   - jobbra   +
+   SHIFT - tűz   +
+   +
+++++

```



Ez a játék szerepelt előző kötetünkben is. Sajnálatos módon kimaradt az, hogy a gonosz Neptun király öt lövéssel kilőhető. Ezért nem jár pont, és nem végleges a király kilövése sem, ugyanis hamarosan újra megjelenik a pályán. Mindenesetre időt nyerünk, és így már könnyebben teljesíteni tudjuk a küldetést.

Nemrég találkoztunk a játék olasz változatával. Ez a NEPTUNE címet viseli.

3.8. AUTO ZONE

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 2. port   +
+   +
+   Billentyűzet: -   +
+   +
+++++

```



Az Auto Zone egyszerű, de igen kedves program. Egy kis kocsival kell végighaladni tizenöt pályán. Elképzelhető, hogy a magyar útviszonyok ihlették meg a program íróit, mert a pálya tele van gödrökkel, egyenetlenségekkel. Nagy ügyesség kell, hogy túljussunk az akadályokon. Szerencsére tengelytörés nem történhet, ha rosszul vesszük az akadályt, de előlről kell kezdenünk az utunkat. Ha sikerül végigmenni a pályán, a képernyőn a 15-ös, 25-ös, 500-as, valamint az 1000-es szám látható. Az ügyességünkön (és szerencsénken) múlik, hogy melyik pontszámot sikerül elcsípnünk.

A második pályán tovább nehezedik a feladat. Éles tárgyakat is át kell ugranunk, s az út maga is nehezebb. Olyannyira, hogy – egyszerű módon – ezen már nem is tudtam

végigmenni. Van azonban egy trükk, amivel bármikor áttérhetünk egy újabb szakaszra. Írjuk be monitor üzemmódban az alábbiakat:

```
>4004 78 AD B6 1B 18 69 01 C9 <RETURN>
>400C 10 D0 02 A9 00 8D B6 1B <RETURN>
>4014 4C 00 1B 00 00 00 00 00 <RETURN>
```

Ha a játék közben át akarunk térni a következő pályára, nyomjuk meg egyszerre a <RUN/STOP>-ot és a resetet, majd

G 4004 <RETURN>

paranccsal indítsunk újra. Az így kibővített programot ki is menthetjük a \$1001 és a \$4020 közötti tartományból.

Természetesen a bővítő nélküli C-16 tulajdonosoknak erről le kell mondanuk. Szerencsére azonban van egy másik módszer is. Tetszőleges pályát a következőképpen választhatunk:

POKE 7094, pályaszám [0-15]

vagy monitor üzemmódban: > 1BB6 pályaszám-1 (hexában) <RETURN>.

<RUN/STOP> + reset megnyomása és pályaszám-módosítás után a

G 1B00 <RETURN>

paranccsal folytathatjuk az autókázást.

3.9. B A T T L E

A játék címe annyit jelent, hogy ütközet. A semmitmondó cím komoly programot, egy ketten is játszható stratégiai játékot takar. Ez a program a Mastertronic 87-es terméke. Nem véletlen tehát, hogy színvonalas szórakozást nyújt. Mivel bonyolult játékról van szó, nézzük a leírást.

Az Északi-tenger jeges és zivataros vidékén két egymással versengő olajtársaság küzd az utolsó csepp felszínre hozható olajért. Mindkét társaságnak négy fúrótornya van. Ezek éjjel-nappal működnek. Egyidejűleg mindkét társaság tönkre akarja tenni a másikat, amihez megfelelő (egyenlő mennyiségű) fegyverzettel vannak felszerelve.

Ez a következőkből áll:

- 4 hajó
- 2 tengeralattjáró
- 1 repülőgép
- 1 helikopter

A cél az, hogy vagy az ellenfél hadierejét, vagy a fúrótornyait megsemmisítsük. A játékot vagy ketten egymás ellen, vagy egyedül a számítógép ellen játszhatjuk. A feladat teljesítése több lépést igényel. Minden lépés mindkét játékos esetében két részből, az input, és az akció fázisból áll.

INPUT FÁZIS: Itt a játékosok utasításokat adnak a fegyverek használatára és irányítására, valamint a járművek mozgására.

AKCIÓ FÁZIS: Itt az input fázisnál adott parancsok teljesítése történik. Ezt a program végzi el.

A parancsok egyszerű gombnyomással adhatók ki. A parancsok és a hozzájuk rendelt billentyűk a következők:

Irányítás:

<R> Jobbra

<L> Balra

Ez a parancs megváltoztatja a haladási irányt jobbra, vagy balra. Pl: egy hajó halad északi irányba, <R> parancsra északkeleti irányba fog mozogni.

Megállás: <S> (stop)

A harci egység megáll, de irányát nem változtatja. Az egység az <R>, vagy <L>, vagy gombbal hozható újra mozgásba. Repülőgépek csak a szigeten tudnak megállni.

Tolatás:

A harci egység az eddigi haladási iránnyal szemben mozog, háttal, azaz eleje továbbra is az eddigi irányba néz. <R>, vagy <L> utasítás ehhez az eredeti haladási irányhoz rendeli hozzá a változtatást, és ekkor az egység ismét előre fog mozogni. A tengeralattjáró a torpedóit az orrához viszonyított irányban fogja kilőni. A repülőgép és a helikopter a játék szabályai szerint nem tud visszafelé repülni.

Felszínre emelkedés: <U>

A lemerült tengeralattjárót a felszínre hozza.

Lemerülés: <D>

A tengeralattjárót újra a víz alá meríti. (Ezután <U>-ra ismét megjelenik a képernyőn a hajó.)

Szonár: <D>

A szonár-felszerelést leengedi a tengerbe, ezért a helikoptert meg kell állítani, lebegtetni kell.

Lövés: <F> vagy az <(1-8) billentyű egyike>

Az <F> a repülőgép rakétáit, a tengeralattjáró torpedóit az orr irányába lövi ki.

Az ágyú, a hajórakéta, a víz alatti bomba irányítása az 1-8 gombok segítségével történik: <1>(É), <2>(ÉK), <3>(K), <4>(DK), <5>(D), <6>(DNY), <7>(NY), <8>(ÉNY).

Fegyverzettáblázat:

1. hajó:	ágyú	rakéta	
2. hajó:	ágyú	rakéta	
3. hajó:	ágyú		víz alatti bomba
4. hajó:	ágyú		víz alatti bomba
1. tengeralattjáró			torpedó
2. tengeralattjáró			torpedó
repülőgép		rakéta	
helikopter			szonár

 Megsemmisítési táblázat:

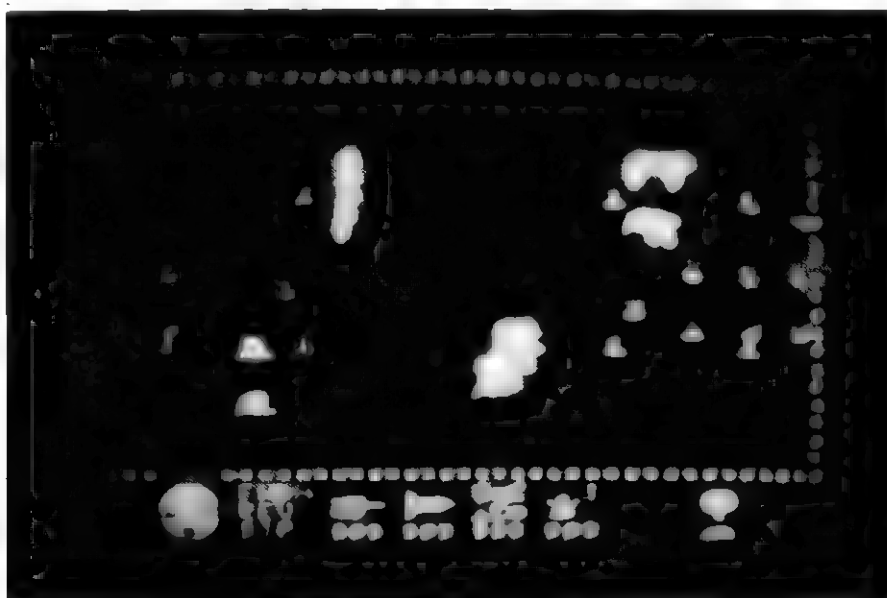
Hajót	rakéta	ágyú	torpedó
felszíni tengeralattjárót	rakéta	ágyú	torpedó víz alatti bomba
lemerült tengeralattjárót			torpedó víz alatti bomba
helikoptert	rakéta	ágyú	
repülőgépet	rakéta	ágyú	
rakétát	rakéta	ágyú	torpedó
ágyúlövedéket	rakéta	ágyú	torpedó
torpedót	rakéta	ágyú	torpedó

 semmisíthet meg.

- A fegyverzettáblázat a harci eszközöket és azok fegyverzetét mutatja be.
- A megsemmisítési táblázat tartalmazza, mely fegyverekkel lehet a harci eszközöket megsemmisíteni. A táblázatokban nem található a fúrótorony. Ha ennek bármi nekimegy, akár fegyver, akár jármű, a fúrótorony és a másik eszköz kölcsönösen megsemmisítik egymást.

A táblázatok a saját harci felszerelésünkre is vonatkoznak, azokat is kilőhetjük. A saját fúrótoronnyal való ütközés is szétrombolja a harci egységet.

Lehet irányt változtatni, miután a lövést leadtuk, de a lövedék az adott útvonalon halad tovább. Rakéták és lövedékek szárazföldön át is mehetnek. Minden fegyver harcra kész állapotban van, mielőtt a harci egységek mozgásba jönne. Ha egy egység a tűzvonalba kerül, és találat éri, az megsemmisül.



Az egységek és fegyverek kiválasztását a képernyő alján kis képecskék, ikonok (ICON) segítik. Ezekből kilenc van.

FEGYVEREK:

- Ágyúk, 4.ikon.

Az ágyút az 1-8 gombokkal lehet elsütni, a lövedékek négy mezőn át hatnak, egy fordulón keresztül élnek.

– **Hajórakéták, 5.ikon.**

1–8 gombokkal lehet kilőni. A rakéták tíz mezőn át hatnak (2x5), és így két fordulón keresztül működhetnek. Az 5.ikon színe vörös lesz, és az alarm (9.ikon) akkor hangzik el, amikor repül.

– **Repülőgép–rakéták, 5.ikon.**

A rakéta az <F> megnyomására indul el. Hatótávolsága szintén tíz mező, mindenképpen a repülőgép eleje irányába lőhetők csak ki. Szintén két fordulót élnek meg. Nem lehet használni, ha a repülőgép már földet ért, azaz áll.

– **Torpedók, 7.ikon**

Szintén <F> megnyomásával lehet elindítani. A torpedó a tengeralattjáró orra felé indulhat, egy fordulót bír ki. Hatása négy mezőre terjed ki.

– **Tengeralattjáró elleni víz alatti bombák, 6.ikon**

1–8 gombok megnyomásával lehet őket kilőni, három mozdulat tartama alatt még aktívak. Minden mozdulatra egy bombát lő ki. Miközben mozog, jelez az alarm. A tenger alatti bombák nem látszanak. A példa egy olyan bombát mutat be, amelyet északkeleti irányban dobtak ki egy északnak haladó (H) hajóból. Az 1, 2, 3 a hajó mozgását, az A, B, C a bombákat, a (.) az érdektelen mezőket mutatja:

.....

..3..C. A – az első bomba az első mozdulatnál.

..2..B..

..1A... B – a második bomba a második mozdulatnál.

..H....

..... C – a harmadik bomba a harmadik mozdulatnál.

– **Szonár:**

Ez a helikopter felszereléséhez tartozik. Csak álló helyzetben tudja használni. <D> megnyomására a helikopter körben letapogatja a hatótávolságán belüli területet. Ha ellenséges tengeralattjáró van a hatókörén belül, akkor megszólal az alarm, és a tengeralattjáró néhány másodpercre megjelenik a képernyőn.

1. FÁZIS: PARANCSONK BETÁPLÁLÁSA

A játék kezdetén megkérdezi a program, hogy a számítógép ellen akarunk-e játszani. Ha a válasz <Y>, akkor a gép a vörös színű, mi pedig a kékek leszünk. Az alsó képernyőperem ilyenkor megmutatja a funkciójeleket (ikon), és a gép megkezdli parancsai kiadását. Megállapíthatjuk, hogy a gép mindkét tengeralattjárójával alámerül. Ha befejezte az utasításokat, mi következünk. Ezt az 1.ikonon levő hajó kék színe jelzi. (eddig ugyanis piros volt.)

Először az eszközök irányát adjuk meg. Az 1.ikon változó képei sorra azt mutatják, hogy éppen milyen harci egységeket irányíthatunk. (Hajó 1–4, tengeralattjáró 1–2, helikopter, repülő)

Az egyes eszközök haladási irányát (pontosabban az orr irányát) a 2.ikonon a nyíl mutatja. Ez egy iránytűnek felel meg.

A haladást, a megállást, a hátramenetet a 3.ikon jelzi.

Ha minden irányt betápláltunk, akkor a fegyverhasználatot állítjuk be. Az 1.ikon most is az egységet mutatja, a 4., 5., 6. és 7.ikon felett megjelenő piros jelző a fegyvert választja ki. Ez addig folytatódik, míg valamennyi parancsot ki nem adtuk. Ha nem akarunk az adott egységnek parancsot adni, <RETURN>-nel átléphetjük azt.

Ha a késsel játszunk, akkor a <RETURN> lenyomása átvezet a következő fázisba. Ha vörössel játszunk, akkor a <P> lenyomásával a késsel játszó játékosnak adjuk át a pályát.

A 8.ikon az OK.

Minden elfogadott parancs esetén felvillan.

2. FÁZIS

Ha minden parancsot kiadtunk, kezdődik a második fázis. Csak az 1.és 9.ikon marad, a többi egy kis rajz helyettesíti. Ha egy célt eltaláltunk, megszólal az alarm, és az 1.ikon megmutatja, hogy mi volt a megsemmisült harci eszköz.

Ezután a program kiértékeli a helyzetet, és elkészíti az új állás képét. Ha minden parancsot teljesített, kezdődik újra az első szakasz.

A gépi ellenfél értékeli a helyzetet és újabb utasításokat ad.

Fő képernyő:

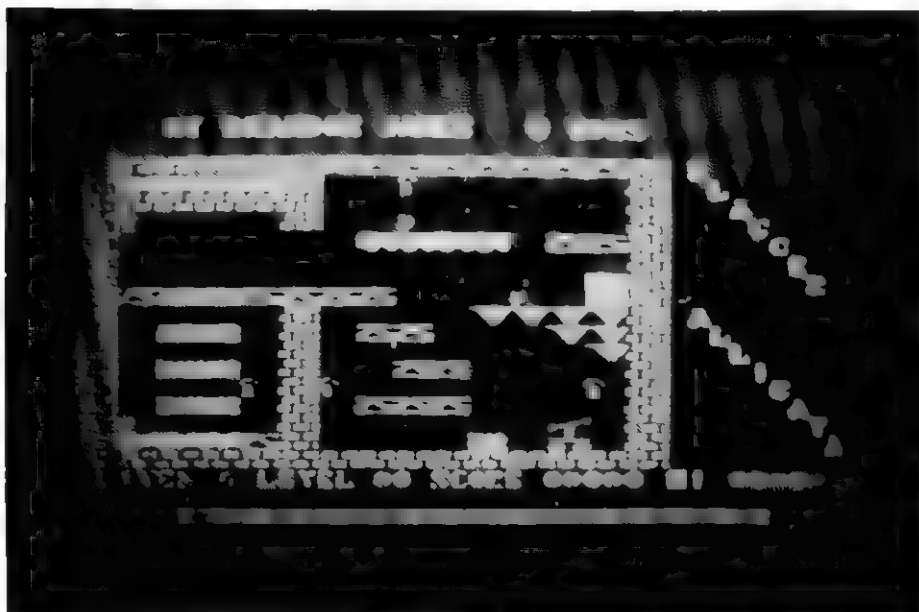
Megmutatja a lövedékek összes mozdulatát (kivéve a tenger alatti bombákat). Ezek csak akkor láthatók, amikor a célpont közelében mozognak. Csak a rakétákat láthatjuk huzamos ideig a képernyőn. Ha két ellenséges egység nagyon közel van egymáshoz, akkor a találatot nem lehet jól látni.

3.10. B L A G G E R

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick : -   +
+   Billentyűzet:   +
+   +   +   +
+   Z - balra   +
+   X - jobbra   +
+   SHIFT vagy C= - ugrás   +
+   +   +   +
+++++

```



Az Alligata cég 1985-ben Spectrumra készítette el ezt a programot, amelynek C-16-os változatát csak a legviharedzettebb játékosoknak ajánjuk. A harapós állat nevét viselő cég programozói az összes elképzelhető (és elképzelhetetlen) ragadozóval népesítették be ezt a játékot.

Apropó: hanyas vagy? Tizenhatos? Plusz négyes? Akkor mi félszavakból is megértjük egymást.

Azt mondd: titokzatos, mesebeli kastély? Azt mondom: keresd meg a kulcsokat!

Azt mondd: bátor fiú? Azt válaszolom: undok ellenségek.

Azt kérdezed: milyenek? Azt felelem: csápos kocsi, vészvillogó, vándorló villanykörte, lyukas kalucsni, bénító permet (spray), mohó floppy diszk, éhes száj, Commodore embléma. Csodálkozol? Ne feledd: eredetileg Spectrumra készült a játék!

Úgy gondolod, kivárod, amíg távol mennek az ellenségek? Arra intelek: légy óvatos, gyorsan fogd a levegőt!

Megpróbálsz ugrani? Vigyázz, nehogy a kaktuszra ess! Túl magasról se ugorj, mert halálra zúszod magad!

Azt tapasztalod, leomlik a lábad alatt a homokfal? Azzal biztatlak: mégiscsak fel tudsz rá mászni.

Boldogan látod, hogy az ötödik – az Alligata – szobában nincs ellenség? Nehogy elbízod magad: ez az egyik legnehezebb erőpróba!

Azt kérdezed, mi a játék végső célja? Csendesen bevallom (de nehogy elárulj valakinek!), nem tudom. Csupán a hatodik szobáig sikerült eljutnom.

Hanyas vagy? Tizenhatos? Akkor a többi félszó már felesleges is lenne...

3.11. B L A Z E

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+   < vagy Z  - balra  +
+   > vagy X  - jobbra  +
+   SHIFT vagy   +
+   SPACE      - tűz    +
+                               +
+++++

```



A galaktikus egység parancsnoka vagyunk. Feladatunk öt hajóból álló űrjáratunkkal megtisztítani az idegenektől a környező űrszektorokat, és a meteorrajokat is meg kell semmisítenünk.

- Az első pályán egy ellenséges űrflotta ellen kell harcolnunk, elkerülve a ránk küldött villámokat.
- A következő pályán egy űrkigyót kell szétaprítani.
- Végül a meteorfelhőt kell porrá lőni.

Minden esetben meghatározott idő áll rendelkezésünkre. Ez az óra azonban csal, mert annál gyorsabban jár, minél több ellenséget semmisítettünk meg. Ha az első három pályán több-kevesebb sikerrel átjutunk, az ezeket követő pályákon már több ellenséggel, és akár egyszerre mind a három feladattal találjuk magunkat szembe. Ezen még örökélettel is nehezen mehetünk át. Egyszerűen ez a pálya maga a pokol. Talán erre utal a cím is.

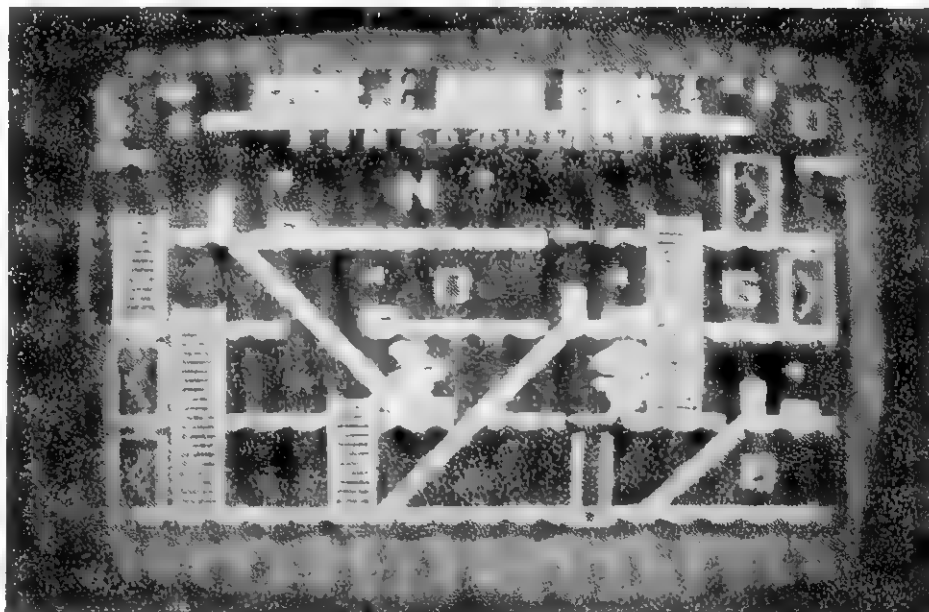
A játék nem a legjobban sikerült, de mint reflexgyakorlat megteszi.

3.12. B O N G O

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:  -   +
+                               +
+   SPACE - játék start +
+   HELP  - szünet     +
+   bárm. bill. - szünet +
+                               +
+                               + vége +
+   RUN/STOP - játék vége +
+                               +
+++++

```



Vágyom egy nő után – dúdolgatták a Kingsoft programozói, s közben megszületett a játék ötlete. A történet Dél-Olaszország egyik tengerparti strandján játszódik. Egy szívdöglesztő amorózó szerepében tetszeleghetünk. Sajnos, minden kedvesünk már asszony, de mint tudjuk, "az asszony ingatag", s csillogó ékszerekkel le tudjuk venni őket a lábukról. Végző célunk hat hölgy meghódítása, és ezt öt fokozaton keresztül ismételhetjük.

Ahhoz, hogy egy-egy hölgy kegyeit elnyerjük, a rakpart rámpáin elszórt lila színű, kör alakú drágakövekből öt darabot kell összegyűjteni. Aki ezek alapján könnyűnek itéli a feladatot, alaposan téved. A megcsalt férjek üldözőbe vesznek, s ha utolérnek, belelöknek a tengerbe. Ez persze azzal is jár, hogy az addig gyűjtött drágaköveink szétszóródnak, s egy életünk is odavész. Viszont, ha mind az öt követet összegyűjtjük, a férjek pottyannak a vízbe. Ekkor aztán kétszeresen is elmondhatják, hogy "itt állunk megfürödve".

A rámpákon felszedett pallók, mozgólépcsők nehezítik; csúszdák, rejtekajtók, süllyesztők, liftek könnyítik a dolgunkat. Az egyes szintek között létrákon is közlekedhetünk, s ugródeszkákat is igénybe vehetünk. A leglátványosabb azonban az, mikor a betűkre lépve változtatjuk a helyünket. Az öt betűből a BONGO szó olvasható össze. Ha egy-egy betűre ráállunk, és megnyomjuk a tűzgombot, a következő betűn találjuk magunkat. Így reménytelennek tűnő helyzetet is átvészelhetünk.

Igen hasznos a rejtekajtó is. Itt – a tűzgomb lenyomása után – az ajtón lévő nyíllal jelzett oldalra kerülünk. Ugyancsak a tűzgombra működnek a felfelé haladó liftek, a süllyesztők (ekkor a lefelé kart is nyomnunk kell), továbbá az ugródeszkák is. Ez utóbbinál is nyíl jelzi az ugrás irányát. Ezekkel a trükkös lehetőségekkel csak mi élhetünk, üldözőink nem. A felszedett pallókon azonban csak a férjek juthatnak át.

Minden drágakőért száz pontot kapunk, s ha az egész kollekciót megszereztük, további háromezret. Az energiánk megmaradt részét átmenthetjük. Ha menet közben a szállongó BONGO betűjéből egyet-egyet elkapunk, szintén száz pontot kapunk, és kigyullad a betű képe a képernyő felső részén levő BONGO feliratban. Ez villogni kezd, ha mind az ötöt összegyűjtjük, és most is háromezer pontot kapunk jutalmul. Minden tízezer pontért jutalom életet kapunk. Az energiánk az idővel arányosan fogy, de a tűzgomb használata tovább csökkenti az erőnket. A pontgyűjtögetést addig folytathatjuk, amíg el nem fogy az energiánk, vagy le nem löknek. Érdekességgént jegyezzük meg, hogy ha az ötödik drágakövet esés közben magunkkal rántjuk, szintén teljesítjük a küldetést, és életünk is megmarad.

* * *

A program egy játékszerkesztőt is tartalmaz. Alaphelyzetben – a kurzorvezérlő billentyűkkel – az alábbi menüből választhatunk :

1. Next pic. (következő kép)

A <RETURN> billentyűvel kiválaszthatjuk a megfelelő képet [0,5], a kép számát a bal felső sarokban láthatjuk.

2. Put obj. (a tárgyak áthelyezése)

Az <f1> gomb segítségével a tárgyak helyét megváltoztathatjuk. A kiválasztott tárgy villog, sorszáma pedig a bal felső sarokban látható. Az <f1>-gyel előre-, <f2>-vel pedig visszaléphetünk. A 21-24 sorszámú helyen csak betű lehet (BONGO). A többin – a

tűzgomb lenyomása mellett – a joystick karját jobbra-balra mozgatva a következő alakzatok fordulnak elő:

Létra
Mozgólépcső
Lift
Süllyesztő
Lyuk
Csúszda jobbra le
Csúszda balra le
Ugródeszka jobbra
Ugródeszka balra
Rejtekajtó jobb szélre
Rejtekajtó bal szélre

A tűzgomb egyidejű lenyomása mellett a joystick karját fel-le mozgatva a létra, mozgólépcső, lyuk és a csúszdák mérete változtatható. Amennyiben csak a kart mozgatjuk, a tárgyak elhelyezését tudjuk megváltoztatni. A <SPACE> megnyomásával a kiválasztott tárgyat letörölhetjük a pályáról.

3. Play game (játék)

A <RETURN> megnyomására elindul a játék

4. Erase pic. (kiüríteni a képet)

A <RETURN> megnyomása kitörli az aktuális képről a 0 és 20 közötti sorszámmal rendelkező alakzatokat, azaz mindent, a BONGO betűinek kivételével. Egy teljesen új képernyő kialakítását célszerű ezzel kezdeni.

5. Load save (töltés mentés)

Hasonlóan az alaphelyzethez, hat választékból álló menü jelenik meg, melyből a kurzor jobbra-balra mozgatásával választhatunk:

- tape on (szalag be)
- load pics. (képek töltése)
- save pics. (képek mentése)
- name pics. n (a kép neve); n=1-9-ig lehet választani a <RETURN>-nel
- C-16 tape (C-16-os szalag) vagy C-16 disk (C-16 lemez); <RETURN>-nel választhatunk, hogy szalagra, vagy lemezre mentjük a megszerkesztett pályát.
- main menu (visszatérés a főmenübe)

Végül az alapmenü utolsó választéka:

6. Play opt. (játéklehetőségek kiválasztása)

Itt újabb almenüvel találkozunk, melyek között a joystick fel-le mozgatásával

választhatunk:

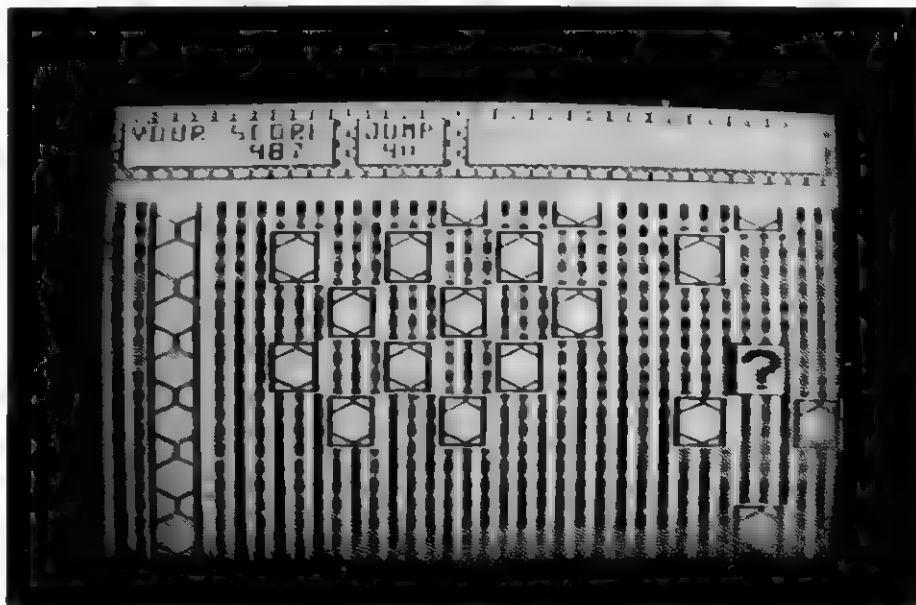
- Player [1,2] (játékosok száma)
- Level [0,4] (fokozat); 0-nál és az 1-nél egy üldöző van, e felett két felbőszült férj kerget minket.
- Men [4,9] (emberek); az életek számát határozzuk meg vele.
- Screen [0,5] (képernyő); a kezdő képet állíthatjuk be.
- Start (kezdet); elég a szövegből, játék...

3.13. B O U N D E R G A M E

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+   A   -   balra   +
+   4   -   jobbra  +
+   5   -   előre   +
+   R   -   hátra   +
+                               +
+   /   -   indítás +
+   CONTROL - pause +
+   ESC   -   új játék +
+                               +
+++++

```



Nincs új a nap alatt. Az előző kötetben csak egy, ebben a kötetben már két labdapattogtató játék szerepel.

Ebben a programban felülnézetben láthatunk egy teniszlabdát, és a lehetséges útvonalat is. A labda csak olyan mezőre pattanhat, amely hatszög alakú, vagy nyilat, csillagot esetleg kérdőjelet tartalmaz. Itt azonban egy élet is elfogyhat, de jutalomban is részesülhetünk.

A játék során a következő jutalmakkal találkozhatunk: egy, kettő, öt vagy húsz ugrás, illetve egy vagy két labda, valamint 200, 5000 vagy 10000 pont. Ezeket a pluszjutalmakat igen rövid időre ki is írja a gép. A nyíllal jelzett mezőkről hosszabb ugrás tehető.

Négy pálya van. Negyven ugrási lehetőséggel indulunk. Ez minden ugrásnál eggyel csökken, a jutalomugrásokkal növekszik. A játék közben találkozhatunk rakétákkal, nyilvesszőkkel. Ezeket kerülnünk el.

Ha sikeresen befejeztünk egy pályát, és van még néhány ugrásunk, jutalompályát kapunk, melyen sok kérdőjel van. Itt plusz pontokhoz juthatunk.

Ha mégsem sikerül végigmennünk mind a négy pályán, hajoljunk meg, és mondjuk azt, amit a gép is közöl velünk:

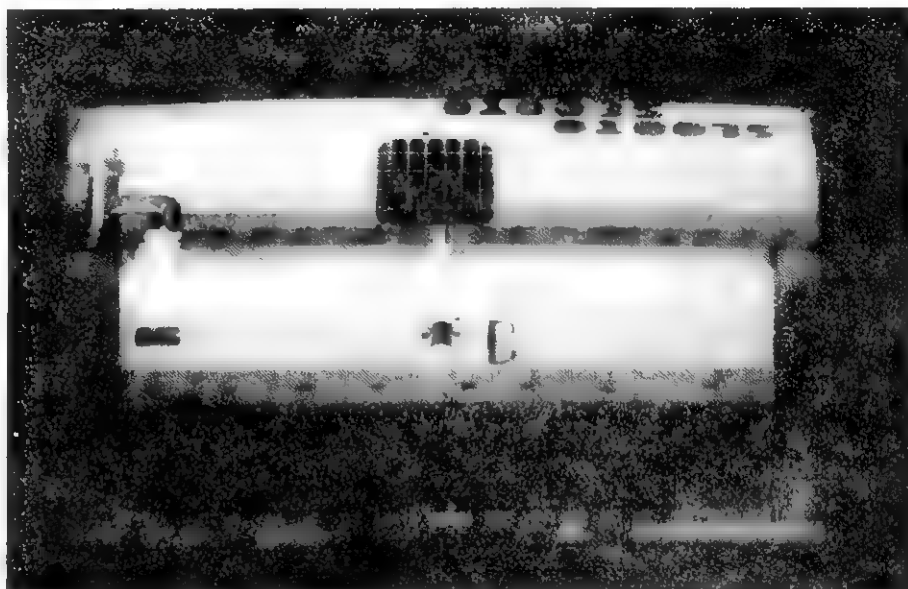
THATS ALL FOLKS! (Uraim, ennyi volt!)

3.14. BUBBLE TROUBLE

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 1. port   +
+   Billentyűzet:       +
+   HELP  - kád megtöl- +
+           tése        +
+   G      - balra      +
+   H      - jobbra     +
+   C=     - le         +
+   f1     - állj       +
+   f2     - újraindítás +
+                               +
+++++

```



Bubble Trouble, vagyis Bajlódás a buborékokkal – ez a címe a Players'86 játéknak, melynek szerzője tiszteletreméltó őszinteséggel Üvöltő Örültnek (Howlin Mad) titulálja önmagát.

Aki nem felejtette még el teljesen a gyerekkorát, tanúsíthatja, hogy a fürdőkádban eszméletlen nagy csatákat lehet folytatni (az anyukák nagy bánatára). Életre kelhet minden kezügybe kerülő tárgy: a körömkefe és a szivacs, s hadifoglyunkká válhatnak a buborékok is. Természetesen a gonosz ellenség csakis a kosz lehet, ami – ha hagyjuk – mindent felzabál. Minden elismerésünk a klassz ötletért!

A kád megtöltése után megindulhat a vízháború, amelyhez fent egy kiskacsa asszisztál. A vízben lévő figurával kell elcsipnünk a buborékokat. A kisebbekért tíz, a nagyobbakért száz pontot kapunk. Minél több kis buborékot szerzünk meg, annál kevesebb új keletkezik. Az elcsipett nagy buborékok számát a program a képernyő alsó felén mutatja. Vigyázzunk: nemcsak növekedhet, csökkenhet is az értéke. Új pályára akkor léphetünk, ha ez a szám elérte a kilencet.

A feladatot nehezíti, hogy a kádba különféle tárgyak potyognak. A körömkefe elől el kell ugranunk, a szivacsért pedig jutalmat kapunk. Ennek összege változó, a képernyőn azonnal láthatjuk is. A csattogó fogú kosz-szörny elől meneküljünk el. Ha mind az öt életünk elfogyott, a kád dugóját kihúzzák, s a háborút másnapra kell halasztani.

Amennyiben sikerül kilenc buborékot megszerezni, a kiskacsa úszkálni kezd a vízen, mi pedig nekikezdhethetünk az újabb vízháborúnak. A harmadik pályától kezdve a játék egyre gyorsabb lesz. Az alábbi táblázatban összefoglaltuk azt, mire számíthatunk az egyes helyszíneken:

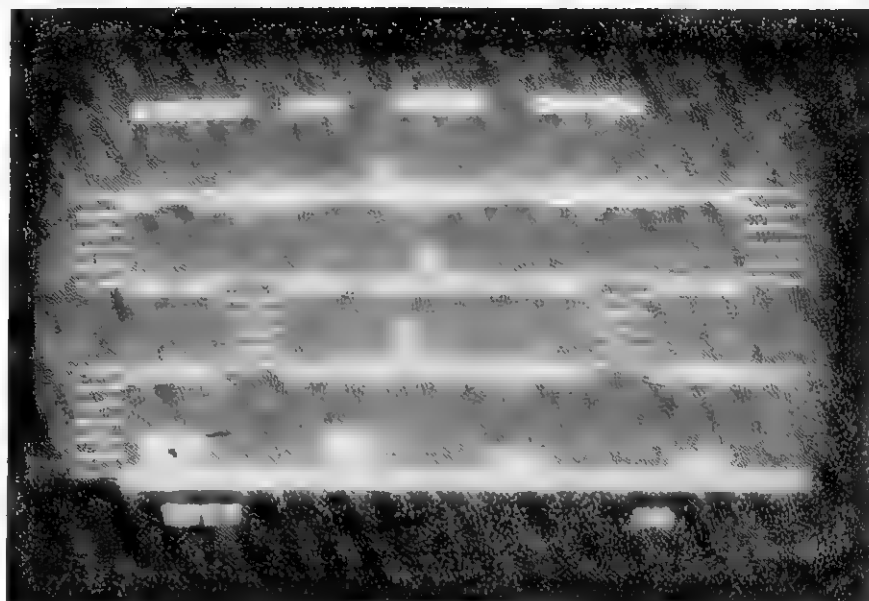
pálya	kacsa	szivacs	körömkefe	pók	flakon	fésű	fogkefe
1	áll	van	van	nincs	nincs	nincs	nincs
2	úszkál	van	van	van	nincs	nincs	nincs
3	úszkál	van	van	nincs	van	nincs	nincs
4	áll	van	van	van	nincs	nincs	nincs
5	úszkál	van	nincs	van	van	nincs	nincs
6	úszkál	van	nincs	nincs	van	nincs	nincs
7	áll	van	van	van	nincs	van	nincs
8	áll	van	van	van	nincs	van	van

3.15. B U R G E R H O U S E

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:   -   +
+   Billentyűzet:   +
+   A   - fel   +
+   Z   - le   +
+   <   - balra   +
+   >   - jobbra   +
+                               +
+++++

```



Angol neve ellenére a Burger House (Hamburger sütőde) olasz program. Csupán aprócska gonoszkodás, amikor azt írjuk, hogy stilszerűbb lett volna, ha a szerzők egy pizzasütő vagy makaróni-kifőzde titkait dolgozzák fel. Tény, ami tény: nem fűztem nagy reményt egy olasz programhoz, de utólag el kell ismerni, tévedtem. A Burger House kifejezetten kedves program, ami sok tekintetben gyerekkorom egyik könyvélményét, a Hagymácska történetét idézte fel.

A feladatunk az, hogy egy négyszintes épületben elkészítsük a népszerű ételt. A félbevágott zsemlebe bele kell pottyantani a sajtot, a hússzeletet, és az egészet lefedjük a zsemle tetejével. Ez egyszerű, s elég unalmas tevékenység lenne, de ebben a sütődében zendülés tört ki. Elsőként a csalódott virsli és a hagyma lázadt fel. Fel s alá randalíroznak, s ha a szakács hozzájuk ér, egy életébe kerül. A pályán vannak olyan helyek, ahová a renitens ételek nem juthatnak be. Ahogy haladunk tovább, a lázadókhöz csatlakozik a ketchup és a villa is. Ha sikerül rájuk ejteni a hamburger valamelyik alkotórészét, kis időre eltűnnek. A legbiztosabb védekezés – de csak 99 időegységig, és csak négy alkalommal van rá lehetőségünk –, ha szakácsunk a <SPACE> billentyű megnyomásával felveszi biztos védelmet nyújtó csodálatos kuktasapkáját. Ekkor a virsli, hagyma és támadó társai nem árthatnak a szakácsnak.

Hangulatos játék kicsiknek–nagyoknak egyaránt.

3.16–3.17. C O L O S S U S

Talán furcsának találják, hogy e sakkprogram két változatát külön tárgyaljuk, meglátjuk azonban, hogy ezek lényegesen eltérnek egymástól.

Először a megegyező részek:

- 1./ Mind a két változat átírat C64-ről. A képi kétdimenziós megjelenés gyakorlatilag egyforma.
- 2./ A soron levő játékost a bal alsó saroknégyzetben egy vízszintes vonal jelzi (A1 vagy H8 mező), ez a vonal szolgál a lépések kijelölésére is.

A lépések megtétele úgy történik, hogy a kurzornyílak segítségével ráállunk arra a bábura, amellyel lépni akarunk, majd megnyomjuk a <RETURN> gombot, – ennek a mezőnek a koordinátáját kiírja a gép – majd szintén a kurzornyílakkal megjelöljük a célmezőt és újra a <RETURN>-t, – ezt a mezőt is kiírja, majd megteszi a kijelölt lépést, vagy "Illegal" hibaüzenetet ad. Ha eltévesztettünk valamit, a billentyűvel törölhetünk.

3.16. COLOSSUS 2.0

A lépés kijelölése a <SHIFT>+[A-H], majd a sor beírása [1-8] útján is történhet.

Az egyéb billentyűk hatása:

<A>: Alter position (állás módosítása).

Ezen belül használatos jelek:

<W>: üres tábla	<G>: vissza a kiinduló helyzetbe
<S>: színcsere	<M>: lépésszámláló beállítása
<K>: király	<Q>: vezér
<R>: bástya	<N>: huszár
: futó	<P>: gyalog
<C>: mezőtörlés	<E>: visszalépés a játékba

: Egy fél lépést visszalép. (Kétszer kell alkalmazni, ha egy lépésünket meg nem történtté akarjuk tenni.)

<C>: Color (szín): Segítségével tetszőleges színű tábla készíthető (alaphelyzetben: ink=3 [tábla], paper=0 [háttér], border=14 [keret]).

<E>: Időállítás

<F>: Előrelépés (Csak az újrajátszás vagy után hatásos.)

<G>: A gép helyettünk lép. (Az általa legjobbnak tartott lépést. A feladványok megoldása esetén ez a keresés megkezdésének parancsa is.)

<I>: Invisible (láthatatlan): A billentyű megnyomására a bábuk láthatatlanná válnak (vaksakk). Az <I> ismételt megnyomására a bábuk láthatóvá válnak.

<L>: Egy-egy bábu lehetséges lépései. Használata előtt ráállítjuk a kurzort a kiválasztott figurára. (Természetesen csak az éppen soron levő játékos bábuira hatásos.)

<M>: Mode (mód): hat lehetséges üzemmód között választhatunk. 1-5 különböző stratégiától függő játéktípus

<1>: versenysakk

<2>: egy lépés megtételének ideje korlátozva van. (alaphelyzet)

<3>: snell parti

<4>: a két játékos egyforma időfelhasználása a cél

<5>: a legjobb lépés megkeresése kb. 14 féllépésig

<6>: feladványfejtés:

Problem type [1-2] (feladvány típusa)

<1> normál matt

<2> önmatt

mate in [1-7]: matt n lépésben

- <O>: a tábla 180 fokos elfordítása
- <P>: Demó (<f2>-vel lehet megállítani)
- <R>: Replay (visszajátszás) sebességét állítani lehet [1-20] másodperc/lépés között. Megállítani <f2>-vel lehet.
- <T>: Load or Save (állás töltése vagy mentése)
- <V>: Hangerő állítása [0-8]
- <f1>: Sakktábla/információs tábla váltása
- <f2>: A gép gondolkodásának megszakítása
- <CTRL>+<N>: Új játék

Az információs tábla a következő információkat tartalmazza:

- a program nevét, verzió számát
- a sakkórak állását
- az elemzés mélységét fél lépésekben (lookahead [előrelátás])
- a vizsgált állások számát (Positions és egy 8 jegyű szám)
- a legjobb lépéssort (Best line)
- az ehhez tartozó anyagi és helyzeti értékeket (Score, Mtrl, Psnl). Az anyagi értéket úgy számolja, hogy a matt:62, vezér:9, bástya:5, huszár, futó:3-3, gyalog:1 pontot ér.

3.17. COLOSSUS 4.0



A lépés kijelölése az [A-H], majd a sor beírása [1-8] útján is történhet.

Az egyéb billentyűk hatása ebben a verzióban a <SHIFT> billentyű egyidejű lenyomásával a következő:

<A>: Alter position (állás módosítása).

Ezen belül használatos jelek:

(Nem <SHIFT>-tel együtt)

<W>: üres tábla

<G>: vissza a kiinduló helyzetre

<S>: szincsere

<M>: lépésszámláló beállítása

<K>: király <Q>: vezér
 <R>: bástya <N>: huszár
 : futó <P>: gyalog
 <C>: mezőtörlés <E>: visszalépés a játékba
 <SHIFT>+<N>: új játék,+ vagy <SHIFT>+<Q>: az átíró neve

- : Egy fél lépést visszalép (Kétszer kell alkalmazni, ha egy lépésünket meg nem történtté akarjuk tenni).
- <C>: Color (szín): Segítségével tetszőleges színű tábla készíthető (alaphelyzetben: ink=3, paper=0, border=14).
- <D>: Load or Save segítségével kazettára menthetjük az állást, vagy egy elmentett állást visszahívhatunk.([0-255] adhatjuk meg az állás számát) A kimentés vagy töltés ideje kb. 1 perc.
- <E>: Idő állítása
- <F>: Előrelépés (Csak az újrajátszás vagy után hatásos.)
- <G>: A gép helyettünk lép. (Az általa legjobbnak tartott lépést. A feladványok megoldása esetén ez a keresés megkezdésének parancsa is.)
- <I>: Invisibility (láthatatlanság): [0-3] között választhatunk a fel-le nyíllal, majd <RETURN>. 0 a normál (ez az alaphelyzet), 3 a vaksakk, 1 a világos, 2 a sötét nem látszik.
- <J>: Joystick on/off (a CI-ás portról joystickkal is irányíthatjuk a játékot. A tűzgomb veszi át a <RETURN> szerepét. Alaphelyzetben ez a funkció off állapotban van.)
- <L>: Egy-egy bábu lehetséges lépései. Használata előtt ráállítjuk a kurzort a kiválasztott figurára. (Természetesen csak az éppen soron levő játékos bábuira hatásos.)
- <N>: Új játék
- <O>: A tábla 180 fokos elfordítása
- <P>: Demó (<C=>+<SHIFT>-tel lehet megállítani)
- <Q>: Kiindulási helyzetben:
- Book: [0-1] a.h.=1 könyv alapján játszik-e a gép? Ebben az esetben az első néhány lépést valamely ismert megnyitás alapján teszi meg. Lásd a megjegyzést is!
- Prediction: [0-1] a.h.=1 (jóslás) az ellenfél feltételezett lépésére adandó válaszon gondolkodjon-e?
- Line depth: [1-15] a.h.=2 (vonalmélység) az információs táblán az éppen vizsgált lééssorozat hány elemét írja ki? (nagy érték beírása feleslegesen lassítja a programot)
- Dimension: [2-3] a.h.=2 a sakktábla megjelenítési formáját lehet megadni. 2=normál, 3=perspektivikus kép
- Draw score Mtrl:[-9-+9] Psnl: [-60-+60] a.h.=M:0 P:-9 (döntetlen) beállíthatjuk a döntetlen feltételt
- <R>: Replay (visszajátszás) sebességét állítani lehet [1-20] másodperc/lépés között. Megállítani <f2>-vel lehet.
- <S>: Ebben az esetben a gép vezetőbíró szerepét látja el, így ketten játszhatnak egymás ellen a gépen.

<T>: Mode (mód): Hat lehetséges üzemmód között választhatunk.

<1> versenysakk – az egy Óra alatt megteendő lépések számát kell beírni. Először az első 40, utána a második 40 lépés megtételéhez szükséges lépés/óra arányt adjuk meg. Pontos beállításhoz néhány adat:

- nemzetközi verseny esetén: 16
- egyéni verseny esetén: 18
- alacsonyabb szintű verseny esetén: 20

Válasszuk ki a megfelelő arányt, és az 1st kontroll [első időellenőrzés] kérdésre írjuk be ezt. Ugyanígy járunk el a második kérdésnél is. Kár, hogy ebben az esetben nem jelzi a program a gondolkodási idő lejártát. A gép arra törekszik, hogy lépései megfeleljenek az itt beállított értéknek.

<2> játék – egy lépés átlagidejét állíthatjuk be [59:00 és 00:00] időtartamok között. (Ez az érték alaphelyzetben: 10 sec)

<3> snell parti (a játékidőt állíthatjuk be: maximum 256 óra, alaphelyzetben 5 perc. Itt az idő lejártát TIME UP jelzi)

<4> játék – itt nem állíthatunk be semmit, a gép olyan stratégiával játszik, ami a két játékos gondolkodási idejének eltérésén alapszik. A gép arra törekszik, hogy összes játékidője megegyezzen ellenfele össz játékidőjével.

<5> a legjobb lépés megkeresése

<6> feladványfejtés: Problem type [1-3] (feladvány típusa)

- 1 normál matt

- 2 önmatt

- 3 szabad matt

mate in [1-7] matt n lépésben

<U>: A következő legjobb lépés (visszalép, és másikat lép). Lásd még a megjegyzést is!

<V>: Hangerő állítása [0-8]

<SPACE>: Sakktábla/információs tábla váltása

<C=>+<SHIFT>: A gép gondolkodásának megszakítása

Az információs tábla a következő információkat tartalmazza:

- a program nevét, verzió számát
- a sakkórak állapotát
- az ellenfél feltételezett lépését (Assumed [feltételezett])
- az elemzés mélységét féllépésekben (lookahead [előrelátás])
- a vizsgált állások számát (Positions és egy 9 jegyű szám)
- az éppen vizsgált lépéssort a <Q> billentyűhöz tartozó menüben meghatározott formában (Current line)
- a legjobb lépéssort (Best line)
- az ehhez tartozó anyagi és helyzeti értékeket (Score, Mtrl, Psn1). Az anyagi értékeket úgy számolja, hogy a matt:62, vezér:9, bástya:5, huszár, futó:3-3, gyalog:1 pontot ér.

MEGJEGYZÉS: Ha a gyalogot bevittük a 8. sorra (ill. 1-re), PROMOTE TO (előléptet) kiírás után a megfelelő betűvel megtörténik az átalakulás (<Q>,<R>,,<N>). A betűk jelentése az <A> leírásánál megtalálható)

A program több ismert kezdést használ: angol megnyitás, vezércsel, nyílt megnyitások több változatát: futójáték, bécsi megnyitás. Természetesen, ha a gép játszik a sötéttel, néhány védelem is előkerül: Aljechin, francia, orosz, skandináv és a szicíliai. Nem

elemztük végig az összes lehetséges kezdést, de úgy véljük, mindenki megtalálja a számára legszimpatikusabbat.

Létezik egy, a sakk szakirodalmában meglehetősen ismeretlen megnyitás is, melynek fő változata 17, a mellékváltozata 11 és 13 fél lépésig tart. (1. b1-c3, d7-d5 ... ill. 1. b1-c3, e7-e5 ...) A Book 1-re állításával aktívra tett megnyitástárat az <U> és a <G> utasítás segítségével ki lehet elemezni. Ha könyvtári változatot játszik a gép, gyakorlatilag azonnal lép, így az elemzésből kapott lépéstől megkülönböztethetjük a felhasznált idő alapján. Itt az <U> használata esetén kezdetben csak a könyvtári lépést teszi meg és hamar kiírja: "no more moves" (nincs több lépés), holott volna rá lehetőség.

Ajánljuk mindenkinek ezt a programot, aki komolyabban szeretne sakkal foglalkozni.

3.18. C R A P S

```

+++++
+      +
+  I r á n y i t á s  +
+  =====  +
+      +
+  A program kérdése! +
+      +
+      alapján      +
+      +
+++++

```

A Craps egy Magyarországon kevésbé ismert kockajáték szimulációja. A "crap" nem igazán illedelmes szó, a második jelentése "hülyeség", az elsőt pedig megtalálhatjuk Országh László Angol-Magyar szótárában.

A játékot két személy játssza, az egyik a dobó, a másik a bankár. Két, egytől hatig számozott kockával játszhatunk, s ennek megfelelően dobásunk értéke kettőtől tizenkettőig terjedhet. Ha sikerül hetet vagy tizenegyet dobunk – nyertünk. Ellenben, ha a kockáink értéke kettő, három vagy tizenkettő – veszítettünk. Ha hármas eredmény jött ki, újra dobunk. A dobások mindaddig ismétlődnek, amíg meg nem ismételtük az eredeti dobás eredményét, vagy nem dobtunk hetet. Előző esetben nyerünk, az utóbbinál veszünk.

Izgalmas kérdés, vajon igen sok dobás után kinek van nagyobb esélye a nyeresre: a dobónak, vagy a bankárnak. A szerencsejátékok ismerői már sejtik, hogy Fortuna istenasszony szíve kissé a bankár felé húz. Ezt azonban még be is kell bizonyítani.

Amennyiben egy kockával dobnánk, minden lehetséges érték előfordulásának valószínűsége ugyanaz, vagyis $1/6$. Nem így két kocka esetében! Könnyen beláthatjuk ezt, ha arra gondolunk, hogy kettes értéket csak egyféleképpen dobhatunk ($1+1$), hármat kétféleképpen ($1+2$ illetve $2+1$), és így tovább. A következő táblázatból kitűnik, hogy a legvalószínűbb érték a hetes, amelyet hatféleképpen is dobhatunk, a legvalószínűtlenebb a kettes és a tizenkettes.

Két kocka értékének összege	Az előfordu- lás valószínűsége
2	$1/36$
3	$2/36$
4	$3/36$
5	$4/36$
6	$5/36$
7	$6/36$
8	$5/36$
9	$4/36$
10	$3/36$
11	$2/36$
12	$1/36$

A táblázat alapján úgy tűnik, a Craps formabontó játék, mivel itt a dobó indul jobb eséllyel. A hetes vagy a tizenegyes dobásának valószínűsége éppen kétszer annyi, mint a kettes, hármas vagy a tizenkettes előfordulásának.

A dobó esélyei az első dobásnál: $6/36 + 2/36 = 8/36$

Ugyanakkor a bank esélyei: $1/36 + 2/36 + 1/36 = 4/36$

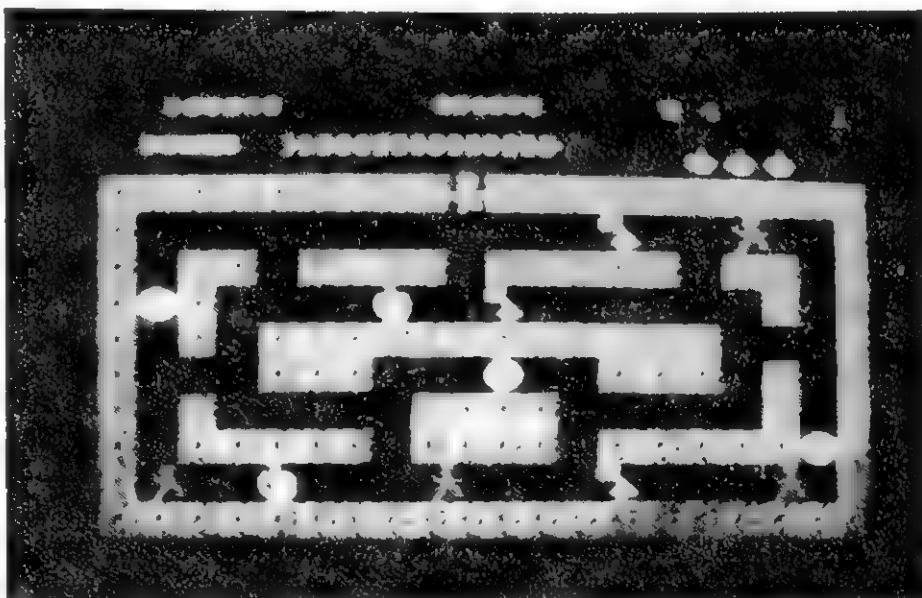
Figyelembe kell venni azonban azt is, hogy az esetek egyharmadában (12/36) dönt az első dobás. A második (és minden további) gurításnál a dobó esélyei attól függenek, hogy az első dobásnál milyen értéket ért el. Az "utánjátszásnál" az esélyei 3/36-tól 5/36-ig terjedhetnek, s az átlagos nyerési esélye 4/36. A banknak, mivel számára a hetes a nyertes szám, az esélye 6/36. A további dobásoknál sem változik az esély. Figyelembevéve, hogy az esetek egyharmadában az első, kétharmadában a második, vagy annál magasabb sorszámú dobás dönt, a dobó nyerési esélye 48,888... , ugyanakkor a banké 51,111... százalék. Megállapítható tehát, hogy a Craps eléggé kiegyenlített esélyű játék, bár a bank egy "hangyányival" jobb sanszokkal indul.

3.19. CUTHBERT IN LABIRINT

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 1.port   +
+   Billentyűzet:   +
+   C=   - le   +
+ RUN/STOP - fel   +
+   L   - balra   +
+   ;   - jobbra  +
+ SPACE - bomba le- +
+         rakása és +
+         robbantás +
+   +   +
+   P   - szünet   +
+   R   - szünet   +
+         vége     +
+   +   +
+++++

```



Ennek a játéknak a főszereplőjével találkozhatunk az előző kötetben is. Most a pokol erőivel kell szembeszállnia.

Tíz különböző labirintust kell bejárnia. A labirintusokban elrejtett tárgyakat mind össze kell gyűjteni, majd gyorsan visszamenni a bejárathoz. Vigyázzunk, hogy a labirintus őrzői ne hogy utolérjenek. Ezekből a 10. pályáig 4, a 20. pályáig 5, felette a 100. pályáig 6 van. Egy-egy pályát azonos rémek vigyáznak. Szép sorban találkozhatunk lidérccel, a pokol tűzével, kacsintó halálfejjel és magával az ördöggel. Ezek ismétlődnek a későbbiekben is.

Mind a tíz labirintusban varázskulcsokat (100 pontért), mindent látó üveggömböket (200 pontért) és almát, mely az alvilágban egyedüli táplálékunk (300 pontért), gyűjthetünk

össze. Az alvilág erőit távirányítású bombával ölhetjük meg (100 pontért). Ez úgy történhet, hogy elhelyezünk egy bombát az útjukban a <SPACE> billentyű segítségével, és gyorsan biztonságos helyre megyünk. Megvárjuk, míg valamelyik őr a bombához ér, és újra megnyomjuk a tűzgombot. Mivel mindössze három bombánk van, és minden pálya teljesítéséért egyet kapunk, csak a végső esetben használjuk. Pontjaink számát a labirintusban eltöltött idő is befolyásolja. 800 ponttól indulunk, és ha elfogy az időnk, életünk is csökken. 10000 pontonként új életet kapunk.

A játék némi gyakorlat után örökélet nélkül is élvezhetően játszható. A kényelmeseknek MONITOR üzemmódban a következő három sort kell beírni:

```
>1964 2C <RETURN>
>19F8 2C <RETURN>
G1100      <RETURN>
```

Ezt inkább gyakorlásra használjuk, próbáljunk örökélet nélkül minél több pályán túljutni.

3.20. DALEY THOMPSON'S STAR EVENTS

```
+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick : 2. port +
+   Billentyűzet:   +
+   +   +   +   +   +   +   +
+   Q   - balra   +
+   Y   - jobbra  +
+   SPACE - tűz   +
+   -----   +
+   J   - joystick +
+   K   - billentyűzet +
+   +   +   +   +   +   +
+   +   +   +   +   +   +
+++++
```



Az Ocean cég programja két nap sporteseményelt dolgozza fel. Segítségével egy atlétikai viadalon vehetünk részt. A játék címszereplője, az angol Daley Thompson 1980-ban és 1984-ben egyaránt megnyerte az olimpián a tízpróbát.

A két rész a kazetta két oldalán helyezkedik el, így bármely játékot játszhatjuk. A Daley Thompson's Star Events a joystick- pusztító játékok közé tartozik. Hogy miért, az hamarosan kiderül.

Az első nap futó számokból áll: 100 méteres síkfutás, 110 méteres gát, 400 méteres, 200 méteres gát. A második nap a látványosabb: távolugrás, súlylökés, gerelyhajítás szerepel a programban.

A futó számokat egyszerűen játszhatjuk. A start elhangzása után a joystick jobbra-balra mozgásával haladhatunk előre. Sebességünk annál nagyobb, minél gyorsabban rázzuk a kart, vagy ütügetjük a billentyűket. A gátakon a tűzgombot megnyomva ugorhatunk át. A jobb alsó sarokban láthatjuk eredményünket, a képernyő tetején a minősítő szintet, alatta a három helyezést. (Az első a világcúcs.)

A második nap már valamivel érdekesebb. A nekifutás ugyanúgy történik most is, a vonalhoz érve azonban haladéktalanul meg kell nyomnunk a tűzgombot. Erre ugrunk, illetve dobjuk el a golyót vagy a gerelyt. Amíg a gombot nyomva tartjuk, 0-tól 80 fokig emelkedik a dobás vagy az ugrás szöge. Az optimális szög 45 fok, ezért csak rövid ideig tartsuk nyomva a gombot. A nekifutás sebességét a speed felirat melletti jelző utolsó kockájának színe jelzi. Közvetlenül a vonal előtt nyomjuk meg a tűzgombot, s lehetőleg 45 foknál engedjük el. Így akár világcsúcsot is elérhetünk. A képernyő tetején három egymás alatti sorban találhatjuk a világcsúcsot, a minősítő szintet és az eddig elért legjobb eredményt. (Persze ez csak a játékra vonatkozik.) Aki azonban a három próba egyikével sem éri el a minősítő szintet, kiesik a versenyből.

Végezetül némi segítséget is adunk ahhoz, hogyan módosíthatjuk a minősítő szintet. A játék betöltése után menjünk át MONITOR üzemmódba:

Az első napnál: Itt a szintidőket a maximálisra kell növelni.

MONITOR <RETURN>

```
> 21C1 39 <RETURN>
> 21C7 39 <RETURN>
> 21CD 39 <RETURN>
> 21D3 39 <RETURN>
```

G 123C <RETURN>

Így sorban átírtuk a 100, 400 méteres síkfutás, a 110, és 200 méteres gátfutás szintidejét. Azt javasoljuk, hogy aki a többi rekordot, illetve helyezést is át akarja írni, nézzon körül a \$18D7 cím utáni területen.

A második napnál: Itt a szintet nullára csökkenthetjük.

MONITOR üzemmódban írjuk be a következőket:

F 2A5B 2A6B 30 <RETURN>

G 211D <RETURN>

Ehhez némi magyarázat is kívánczik. A \$2A4C címtől kezdve ötösével a három világcsúcs, \$2A5A-tól a három szint, \$2A6B-től a három legjobb eredmény található. Némi furfanggal új világcsúcsot írhatunk a programba.

3.21. D A N G E R Z O N E

Űrhajónkkal veszélyes zónára (danger zone) tévedtünk. Le kell lőnünk az idegen civilizáció szatellitjeit, és kerülni kell az összeütközést a világűrben keringő tárgyakkal. Vészeségny ötlet, s hogy mégis szólunk róla, az csupán annak köszönhető, hogy a játék kidolgozása szinte hibátlan. Rövid, fülbemászó dallam kíséretében lépünk be az egyes szakaszokba. Az űrhajó mozgása lendületes, a tüzelés folyamatos, olyan, ahogy a nagykönyvben meg van írva. Az űrhajó sérüléseit a SHIELD felirat utáni csík hossza jelzi. Lövedékeink számát az ENERGY mutatja. Eredményünk az EXP után olvasható le. Láthatjuk még a legjobb eredményt (HI EXP), az életek számát (LIVES), és a szakaszok sorszámát (ZONE).

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:  1. port  +
+   Billentyűzet:  +
+   +   +   +
+   A   - fel   +
+   Z   - le   +
+   SPACE - tűz  +
+   +   +   +
+++++

```

Az első szakaszban még egyszerű a dolgunk, de ahogy haladunk előre, egyre több tárgy keseríti meg az életünket. Ha a huszadik szakaszon is átkecmeregtünk, ismét az első pályán találjuk magunkat. Egyszerű, pihentető játék, vitatható filozófiával.

3.22. DAVID'S MIDNIGHT MAGIC

Sokáig a sárga irigység emésztett a C-64 gazdag programválasztéka láttán. Ahogy telt az idő, egyre-másra jelentek meg a legjobb hatvannégyes programok Plus/4-es változatai. Ezek egyike egy magas színvonalon elkészített flipper játék, a David's Midnight Magic. A program mindent tud, amit a valóságos mása, olyannyira, hogy még csalni is lehet. A legnagyobb előnye, hogy nem nyeli el a pénzünket, így kedvünkre gyakorolhatunk. A David's Midnight Magic-ről csak a legjobbakat lehet írni. Szinte hihetetlen, hogy a szerzőinek milyen pontosan sikerült az ide-oda pattogó golyó mozgását a képernyőn érzékelteni.

A játék megkezdése előtt tanulmányozhatjuk a lehetséges helyzeteket. A demót a <SHIFT> lenyomásával állíthatjuk meg. A funkciógombok segítségével meghatározhatjuk a játékosok számát (1-5), majd üssük le újra a <SHIFT>-et.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:  -   +
+   Billentyűzet:  +
+   +   +   +
+   SHIFT - jobb oldal, +
+           golyó kilövés+
+   C=   - bal oldal  +
+   SPACE - rázás    +
+   Z vagy > - baloldali +
+           mágnesezés+
+   X vagy ? - jobboldali +
+           mágnesezés+
+   RUN/S - szünet be/ki +
+   HELP  - eredménylista+
+   +   +   +
+++++

```



A golyó kilövésének erejét az <f1> funkcióbillentyűvel növelhetjük, az <f2>-vel pedig csökkenthetjük. Az <f3> segítségével pedig azt határozhatjuk meg, hogy kis vagy nagy labdával akarunk játszani. A játék a <SHIFT> lenyomására indul.

Egy játszmában öt golyó áll rendelkezésünkre. A fel nem használt municiót a játéktértől balra láthatjuk. Tőle balra – keretben – a bónuszainkat, lent pedig a pontszámunkat találjuk. A pontozás minden apró részletére talán nem érdemes kitérni, viszont a bónuszoknak az elszámolásnál jelentős szerepük van. Ezért ezzel kicsit részletesebben foglalkozunk.

A játéktér különböző helyein kis pontokat látunk. Ha itt áthalad a golyó, a bónuszaink száma eggyel gyarapszik. Megfigyelhetjük továbbá, hogy bizonyos helyeken kis lapocskák vannak. Ha ezeket sikerül kilőni, tovább növekszik a jutalompontjaink száma. A legtöbbet (tiz' bónuszt) akkor kapunk, ha a golyót sikerül a játéktér bal felső sarkánál lévő "zsákba" lőni. Az itt maradt golyóért cserébe újat kapunk.

A pálya közepén egy hosszú "nyúlványt" láthatunk, néhány nyílással. Ha a középső két lyukacska valamelyikébe beletalálunk, a pálya mellett a "2*" felirat gyullad ki, ami azt jelzi, hogy bónuszaink megduplázódnak. Újabb találat esetén a szorzótényezők tovább növekedhetnek, egészen az ötszörös értékig. Ha hatodszorra is beletalálnánk, kigyullad a "shoot again" felirat, s egy jutalomjátékot élvezhetünk.

Öt bónuszt kapunk, ha a "nyúlvány" jobb szélén lévő lyukba találunk, majd a zsákból kiszabadulnak az összegyűjtött golyók. Ilyenkor valósággal elszabadul a pokol, s ember legyen a talpán, aki három-négy lövedéket huzamos ideig fenn tud tartani.

A David's Midnight Magic készítői alaposan ismerhették a játékbarlangban uralkodó szokásokat, mert a játékba beépítették a csalás lehetőségét is. Ha bizonytalanok vagyunk, hogy a golyónk merre megy, a <SPACE> megnyomásával olyan hatást érhetünk el, mintha meglőttük volna az automatát. Célszerű megpróbálkozni ezzel akkor, mikor a golyónk a zsák szája környékén ténfereg. Hasznos lehet akkor is, ha a játéktér alsó felének valamelyik szélén vagyunk, s kétséges, hogy a két "útvonal" közül melyikbe téved a lövedékünk. Habár ez a módszer sok esetben segít, vigyázzunk, mert könnyen előfordulhat, hogy az automata letiltja a játékot. Ilyenkor a kis karok megbénulnak, és a golyó akadálytalanul kigurul.

Egy-egy menet végén minden bónuszunkért ezer pontot kapunk. A játszma végén feliratkozhatunk az eredménylistára. Háromszázezer feletti érték már igen jónak, a négyszázezer pedig kimagaslónak számít.

3.23. D E F E N C E – 1 6

A vak is láthatja, hogy Vakis Paraskeva 1985-ben készített programja egy a számtalan lövöldözős program közül. Habár a címe magyarul védelmet jelent, valójában támadni kell, még hozzá olyan röpködő tárgyakat, amelyek közül csak néhány tud visszalőni.

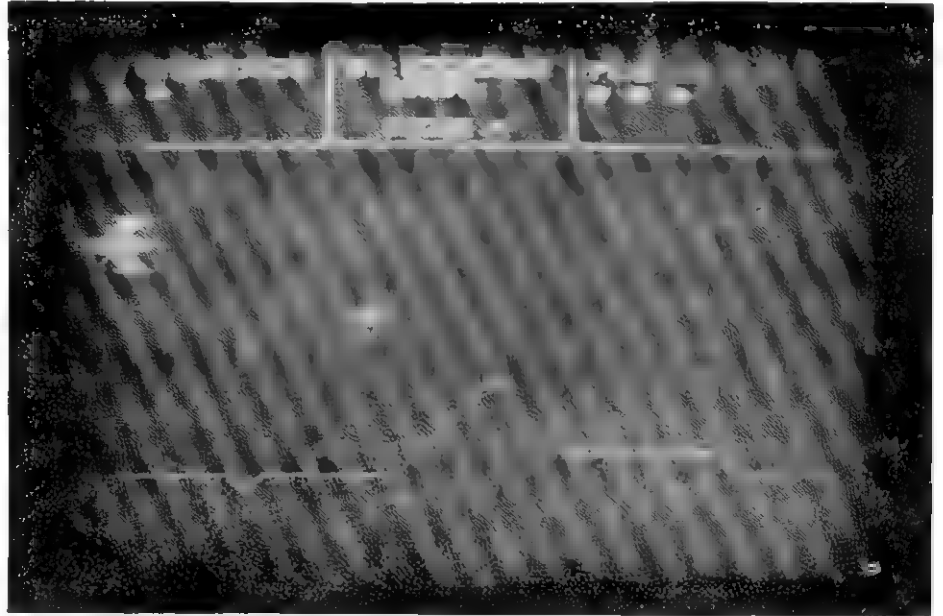
Bevalljuk, az első benyomásunk nem volt igazán kedvező a játékról. De amint elmélyedtünk benne, rájöttünk, hogy nem is annyira rossz, mint ahogy előzőleg hittük. Némi taktikázásra ad alkalmat, hogy a levegőben megállhatunk, és lesipuskás módjára lepuffanthatjuk a felbukkanó ellenséges gépeket. Ezek közül a legértékesebb a föld felszínéről induló "lábásfejű". Ennél válik be leginkább ez a taktika, hiszen a kezdetben álló szerkezet környékén elég jól lehet helyezkedni. Ez azért is megéri, mert megsemmisítésük esetén egy-egy bónuszt kapunk. A kocajátékosok, akik elvétik ezeket,

igencsak pórul járnak. A lábasfejűek könnyörtelenül megtalálják, s bosszút állnak a galád támadásért.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick : -   +
+   Billentyűzet:   +
+   SHIFT - haladás   +
+   SPACE - fordulás   +
+   A - fel   +
+   Z - le   +
+   RETURN - tűz   +
+   +   +
+   f1 - egy játékos   +
+   f2 - két játékos   +
+   +   +
+++++

```



Ha egy szinten sikerül minden ellenséget kilőni, a gép 200 pontot fizet minden bónuszért, majd új pályát ad. Itt már szaporodik az ellenség. Új istenverések jelennek meg, mint például a lila színű légiherkentyű, amelyik kereszt alakú "aknákat" telepít az égben.

A program egyik legfőbb hibája, hogy egyidejűleg túl sok billentyűt kell figyelni, mivel a játék joystickkal nem irányítható.

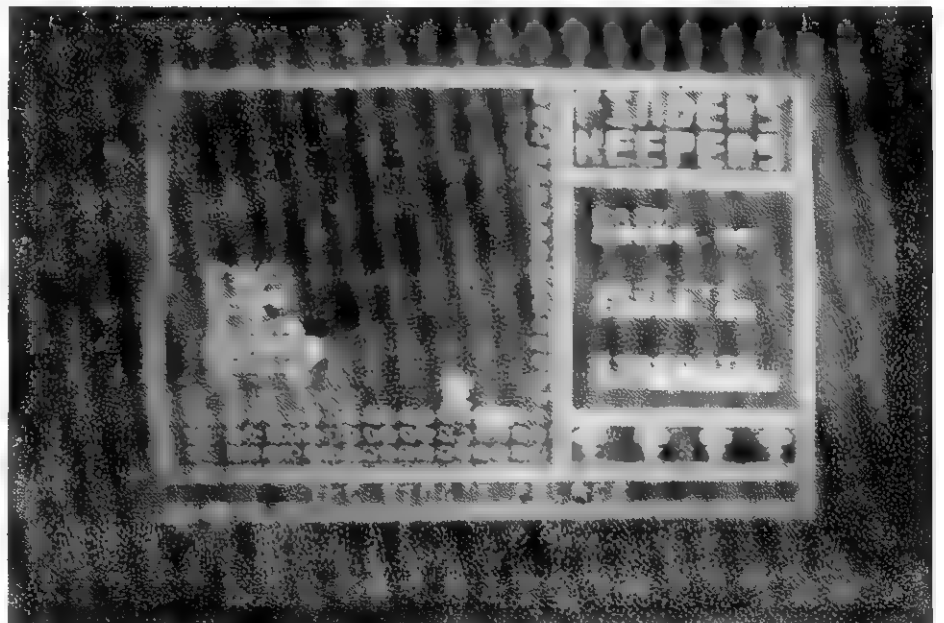
A Defence-16-ről nehezen tudnánk azt állítani, hogy feledhetetlen élményt nyújt. Nincsenek benne zseniális programozói lelemények, de nem is olyan nagyon rossz...

3.24. FINDERS KEEPERS

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:   +
+   Q , 7 - fel   +
+   N - balra   +
+   M , 8 - jobbra   +
+   Q,W és N- ugrás   +
+   balra   +
+   Q,W és M- ugrás   +
+   jobbra   +
+   E - megvizzs-   +
+   gálás   +
+   G - felvétel   +
+   D - leejtés   +
+   T - kereske-   +
+   dés   +
+   +   +
+++++

```



Ki erre, ki arra a játékra esküszik, de még sohasem hallottam, hogy valaki a Finders Keepers-t vallotta volna a kedvenc programjának. Pedig a Mastertronic játéka – a cég nevéhez méltóan – igazi mestermű. Hosszú hetekre biztosította az elfoglaltságot, amíg sikerült kibogozni a történet szálait.

A játék néhány momentuma alapján valószínűsíthető, hogy a történet Arthur király udvarában játszódik. A híres brit uralkodó az V.-VI. század fordulóján élt, s az angolszász hódítók elleni harcát a kelta legendák őrizték meg. Arthur király híres kerek asztalánál – a tizenkét lovag között – helyet foglalt a rettenthetetlen hős, Lancelot du lac, Viviane vizitündér nevelt fia, a király feleségének, Ginevra királynénak szerelmese.

A történet kezdetén Arthur király a Slimey kastélyban raboskodik, melynek kijáratát a Csizmátlan Kandúr (The Big Puss Without Boots) őrzí. Teljesen elszegényedett, csupán egy kis macskaeledele (catmeat) és egy törött kardja (broken sword) van. Egyik sem ér többet három fontnál. A király utolsó reménye Lancelot lovagban van, aki meg is ígéri, hogy visszaszerzi a király vagyonát és szabadságát.

A Slimey kastély húsz szobából áll. Ezek a következők:

1. The King's Palace	A király palotája
2. The Big Puss Without Boots	A Csizmátlan Kandúr
3. Needlework Room	Kézimunka terem
4. Dr. Wombat's Bedroom	Dr. Wombat hálószobája
5. The Ice-cream Factory	A fagyaltgyár
6. Transmat Room	Teleport ("távltátró") szoba
7. Ann Quay's Bedroom	Ann Quay hálószobája
8. Gort the Trader's Room	Gort kereskedő szobája
9. Gordon the Trader's Room	Gordon kereskedő szobája
10. The Inner Chamber	Titkos fülke
11. Castle Teleport Room	A kastély teleport szobája
12. The Astrologer's Study	A csillagjós dolgozószobája
13. Room with a View	Szoba kilátással
14. Treasury	Kincstár
15. The King's Art Room	A király művészeti szobája
16. Crazy Wizard Store	Az örült varázsló raktára
17. Dr. Wombat's Laboratory	Dr. Wombat laboratóriuma
18. Blood Bath Room	Vérfürdő-szoba
19. Anna the Trader's Room	Anna kereskedőszobája
20. The Slimey Castle Maze	Slimey kastély útvesztője

Az egyes termékekben a következő tárgyakat lehet találni:

- macskaeledele (catmeat)
- törött kard (broken sword)
- hajómodell (model ship)
- sárcsomó (pile of mud)
- ezüst kehely (silver goblet)
- ólomrúd (bar of lead)
- üveg cipő (glass shoe)
- tej (milk)
- az élet szikrája (spark of life)
- salétrom (saltpetre)
- varázsláng (magic flame)
- egér (mouse)
- patkolókovács (blacksmith)
- ragasztó (glue)

- ragadós kalács (sticky bun)
- platinagyűrű (white golden ring)
- holdfény (moon beam)
- születésnapi üdvözlőkártya (birthday card)
- söröskorsó (tankard)
- kénkő (sulphur)
- Gordon lába (Gordon's foot)
- sajt (cheese)
- palack (bottle)
- teleportáló kulcs (trans-mat key)
- faszén (charcoal)

A háromszöggel jelölt tárgyakat <E>-vel (examine) nézhetjük meg, a <G>-vel (get) vehetjük fel, és a <D> (drop) billentyűvel ejthetjük le. Amennyiben több tárgy van a kezünkben, a program – a <D> lenyomása esetén – megkérdezi, hogy melyiktől akarunk megválni. Választhatjuk azt is, hogy: semmit (nothing).

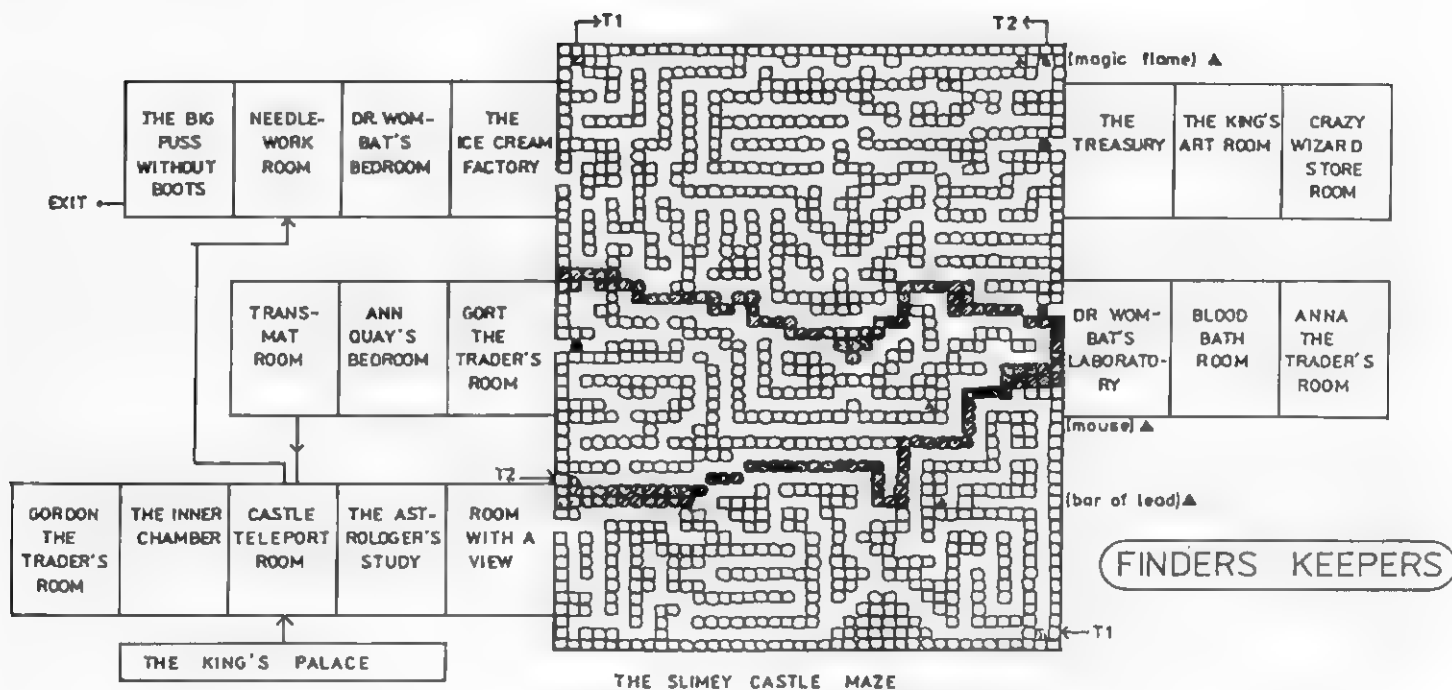
Egyszerre csak öt tárgy lehet a kezünkben. Vigyázni kell, mert a ragasztó és a ragadós kalács olyannyira tapad a kezünkhöz, hogy nem tudjuk letenni. (Viszont el lehet adni!) A szerzeményeinknek értéke is van, ezt a jobb felső sarokban, az Objects (tárgyak) felirat alatt követhetjük. A felvétel után megállapíthatjuk, hogy a tárgy értékes-e. De vigyázzunk, néha limlomnak tűnő kacatokról meglepő dolgok derülnek ki. Néhány példa ennek illusztrálására:

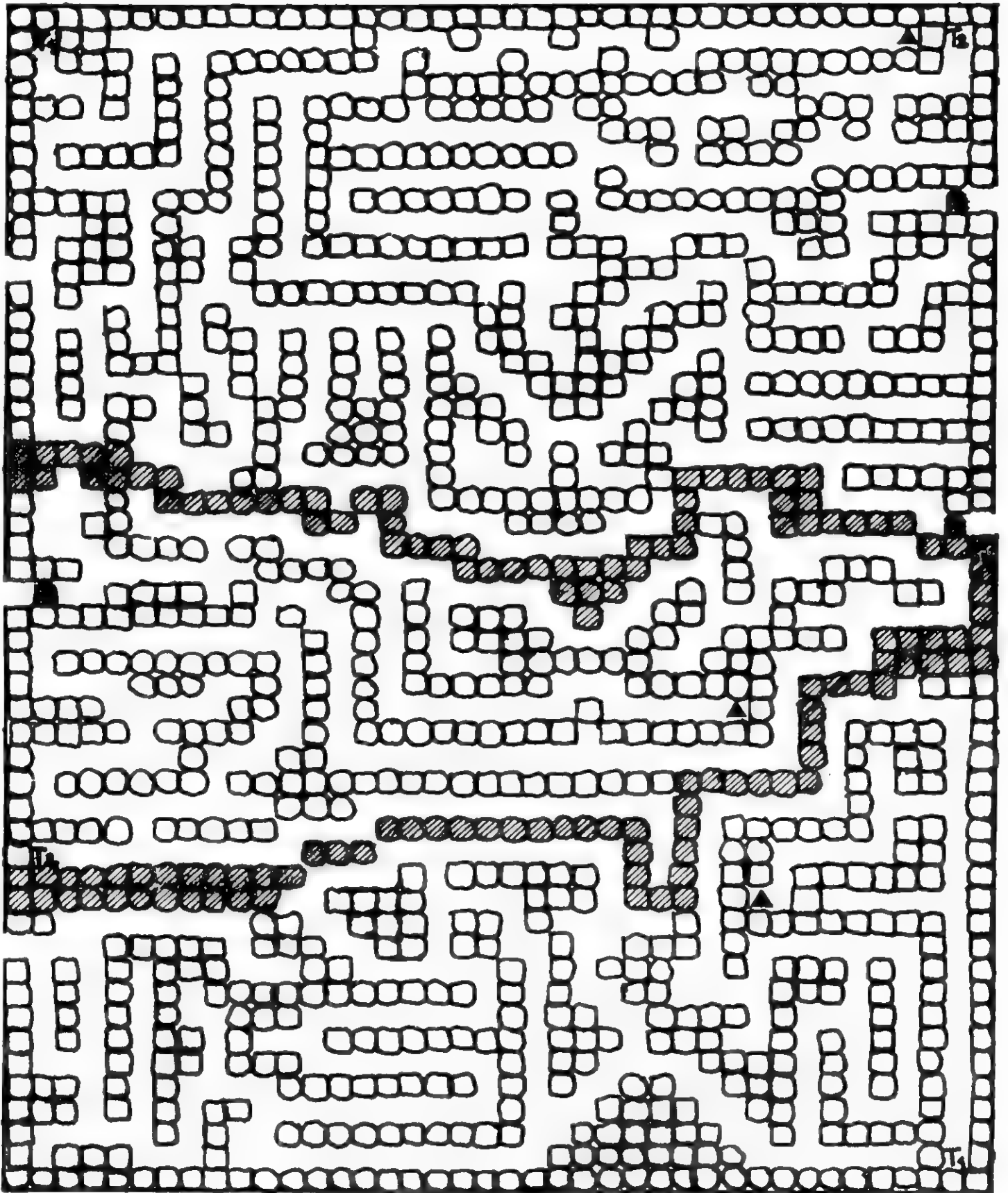
- Ha nálunk van a sajt (3 font), és felvesszük az egeret (1 font), akkor egy kövér egeret kapunk, ami már 49 fontot ér.
- A sárcomóból (1 font) az Élet Szikrája (30 font) hatására Gólem, vagyis sárszörny (Mud Monster) lesz, melynek értéke száz font.
- A 27 fontot érő ólomrúd a varázskő (24 font) hatására aranyrúddá változik (220 font).
- A hajómodellt (20 font) bele kell tenni az egy fontot érő palackba, s így már 50 fontot ér.
- A három fontot érő törött kardot a patkolókovács excaliburrá változtatja, melynek értéke már kétszáz font. (Az excalibur Arthur király lovagjainak csodás kardja, melyet – a legenda szerint – egy tölgyfa odvában tartottak.)

A labirintus három részre oszlik. A felsőből teleport segítségével át lehet jutni az alsóba, de a középsőből a kastély azon részébe jutunk, ahonnan (Trans-mat szobából) csak a trans-mat kulcs segítségével juthatunk ki.

A kastélyban három kereskedő is lakik. Közülük Gordon a legönzetlenebb, aki hajlandó eladni a saját lábát is. Anna pedig szeret torkoskodni, s ezért hajlandó jó árat adni a ragadós kalácsért. Ha a kalmárok közelébe érünk, nyomjuk meg a <T>-t (trade=kereskedni). A program megkérdezi, hogy mit akarunk eladni (sell). A kereskedő tisztességesen megfizeti az árat, amit a képernyő jobb felső sarkában, a Cash (készpénz) felirat alatt láthatunk. Ha van elég pénzünk, akkor vásárolhatunk is (Buy).

Eddig minden szép és jó – mondhatja az Olvasó –, de hogyan lehet kijutni a kastélyból? A kijáratot a macska rendíthetetlenül őrizi. Nos, a menekülésnek egy egészen ötletes, módja van. Sokáig tépelődtünk, hogy leírjuk-e a nagy trükköt. Végülis úgy döntöttünk, hogy elhalasszuk ezt a következő kötetre. Nem gonoszkodásból tesszük ezt, hanem azért, mert nem akarjuk megfosztani az Olvasót a felfedezés örömétől. Segítségképpen azt tanácsoljuk, gondolják végig a következőket:





- 1.) Mi az, ami hatásos lehet ?
- 2.) Ezek közül mi az, ami már a középkorban is létezett?
- 3.) Megvannak-e ehhez az alkotórészek?
- 4.) Hogyan lehet ezt működésbe hozni?

Kíváncsian várjuk, kiknek sikerül a kastélyt kívülről is meglátni.

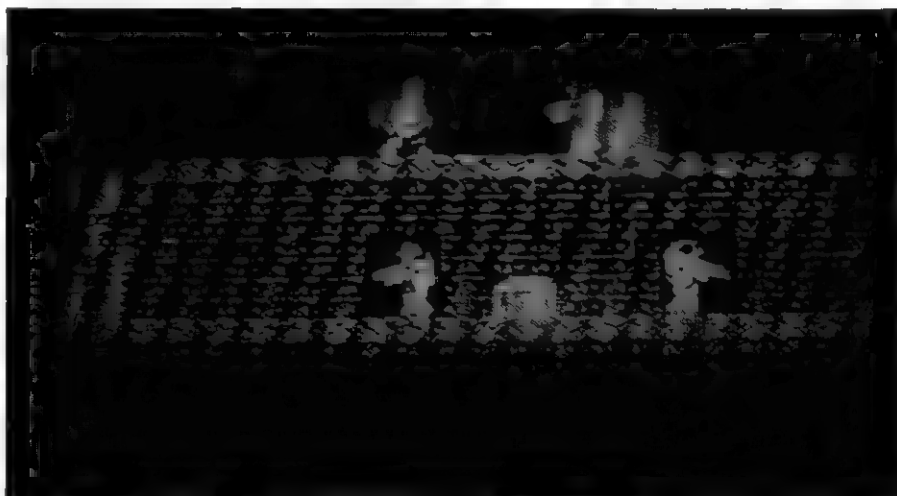
3.25. GHOSTS 'N GOBLINS

A számítógépes szaklapok kritikusai hatalmas ovációval fogadták a Ghosts 'n Goblins (Szellemek és Mumusok) című játékot. A Commodore Computing egész oldalas cikkben méltatja a program erőnyeit. A szakíró szerint, "nem lehet vita kérdése, hogy az ügyességi játékok közül ez a leghitelesebb átírat" (a program eredetileg C-64-re készült). "A grafika gondosan tervezett, a színek gyönyörűek, a figurák gyorsan mozognak. A Ghost'n Goblins teljességgel rabul ejtett. Ha egyszer elkezdés vele játszani, elfelejtkezel az evésről, ivásról, még a szexről is" – imígyen a kritikus.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+ =====+
+ Joystick: 2. port      +
+                               +
+ Billentyűzet:          +
+                               +
+   1 - fel              +
+ CTRL - balra           +
+   4 - jobbra           +
+ SHIFT - tűz            +
+                               +
+++++

```



Nem akarunk állást foglalni abban a kérdésben, hogy kinek az ölése kellemesebb: a szexbombaké vagy a mumusoké. Ki-ki ízlésének megfelelően eldöntheti. Nézzük inkább a kétrészes játékot! Egy elhagyott temetőből indulunk, ahol a szellemek évi szokásos közgyűlésüket tartják. Érintésük életveszélyes, viszont kilőhetjük őket. A sirokat átugorhatjuk, s ha kedvünk tartja, felmászhatsz a temető dombjára. Ha leráztuk a támadókat, egy csónak segítségével átkelhetünk a tenger túlsó partjára. Denevérek raja üldöz, majd óriások törnek ránk. Ha jól számoltam, a kolosszusba tizenötször kell beletalálnunk, hogy kimúljon. Utána a röpködő szörnyek legyőzése már gyerekjáték, de hamarosan előbukkan az ugráló óriás, őt már csak a legjobbak tudják megölni. A további megpróbáltatásokat már nem érdemes részletezni, előbb-utóbb a boszorkányok, manók, koboldok elpusztítanak. Csak gratulálni tudunk annak, aki – akár örökélettel is – végig tudja verekedni magát valamennyi akadályon.

Végezetül két megjegyzés. Nem tudok teljesen azonosulni a fent idézett hosszannázással. Már az első ránézésre látszik, hogy a program szerzője a Ghosts'n Goblins figuráit karakterekből rakta össze. Így a kép zavaróan darabossá vált. A másik gond az, hogy a Szellemek és Mumusok észvesztően nehéz játék. A sorozatos

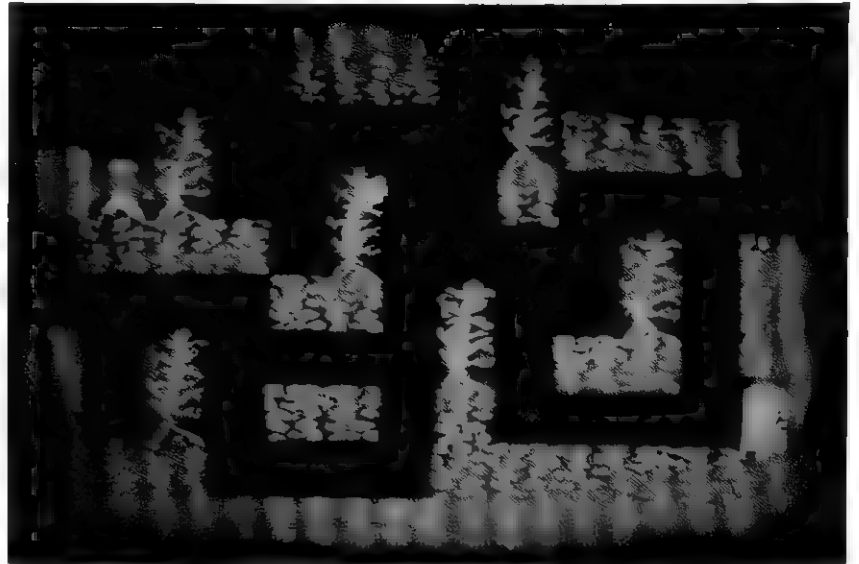
kudarok után a legtöbb ember elkedvetlenedik, és a pokolba kívánja a sok undok teremtményt.

3.26. G H O S T T O W N

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   lásd:   +
+   100+4 első kötetét +
+   +
+++++

```



Lassacskán fény derül a szellemváros valamennyi titkára. Amikor az első kötetet lezártuk, még reménytelennek tűnő fogócskázást folytattunk a kérlelhetetlen varázslóval, Belegróval. Azóta – hála olvasóink segítségének – sikerült a kincsesládáig eljutnunk.

Előző könyvünkben galád módon eltitkoltuk az ötjegyű kódot, amely nélkül nem juthatnánk az utolsó 19-es szobába. Nos, most felfedjük a titkot: a keresett szám a 06138. További gondot jelentett annak a bizonyos SYS 4550-es trükknek a használata. Mint kiderült, az ok itt is kézenfekvő: a kérdőjelekhez azért nem lehetett hozzáférni, mert a reset után a \$1000, \$1001, \$1002-es címekre BREAK (00) kerül. Ezt kiküszöbölhetjük, ha a reset és a <RUN/STOP> gombot egyszerre nyomjuk meg, majd utána adjuk ki a SYS 4550 parancsot. Normál (tehát: nem inverz) képet a

POKE 65301,00

parancs segítségével kaphatunk.

A \$3B45 (decimálisan: 15173) memóriacímen találhatjuk a kezdőpálya kódját. Akiknek már a könyökükön jön ki a játék eleje, de a magasabb sorszámú szobákba nem tudtak eljutni, ezt könnyedén megtehetik a

POKE 15173, pályaszám

parancs segítségével. A pályaszám 0-18-ig terjedhet. A hármas sorszámú (tehát a negyedik) szobában található a kulcs, és a tizennyolcas sorszámúban (19.szoba) a kincsesláda.

Ezzel a POKE utasítással könnyedén betörhetünk a kincseskamrába. Ha valaki nem akar élni ezzel a merőben sportszerűtlen fogással, annak a következőt tanácsoljuk. Csalogassuk Belegró a fal felső részéhez, oly módon, hogy Borist a fal fölött egy rövid időre a sátánfajzat fölé visszük. Iszkoljunk gyorsan le a fal aljához, majd a legrövidebb úton szaladjunk a gyertyához. Egyáltalán nem baj, ha Belegró utolér, mert a csodagyertya birtokában elpusztíthatjuk a Gonoszt.

Folytassuk utunkat a folyosón lévő szikla felé! Amikor az megindul, szaladjunk el gyorsan, s amint tehetjük, változtassunk irányt! Ezek után nincs más dolgunk, mint besétálni a kincstárba. Ha korábban felvettük az üveg alatti kulcsot, kinyithatjuk a ládát.

Aranyakat, ékszereket, drágaköveket ugyan nem találunk, viszont a program lelkesen gratulál a teljesítményünkhöz, ami ékesen bizonyítja, hogy az erkölcsi elismerés mennyivel fontosabb a hitvány anyagiaknál.

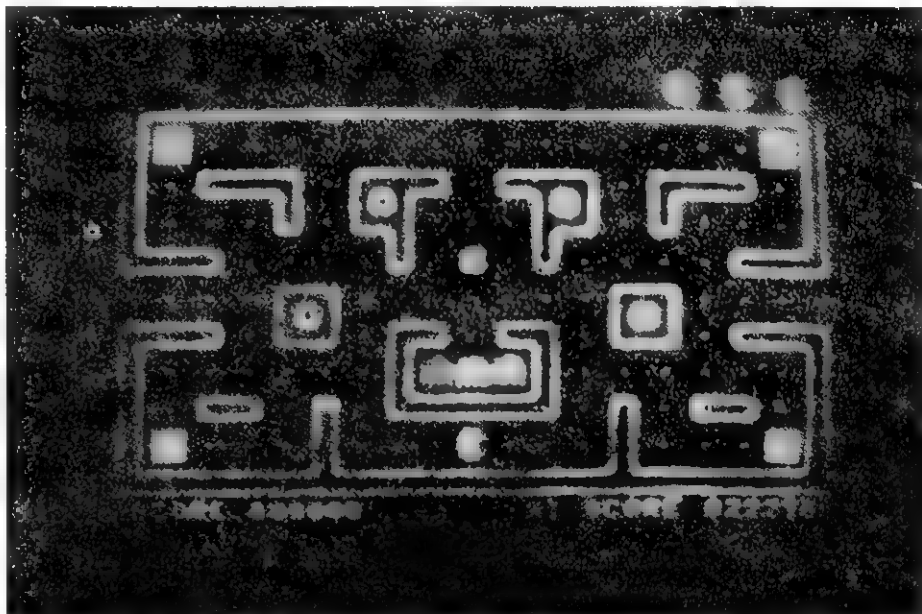
Végül két apróság. Junoszty tévéen nézve néha csak elmosódott koszfoltokat láttunk. Így most pontosítanunk kell a leírtakat: a folyó utáni pályán egy pók ingázik fel és alá. Mások azt vetették fel, az utolsó előtti szobában valószínűleg nem gyertya, hanem kard található. Noha logikusnak tűnik, hogy egy szablyával könnyebb lekaszabolni a varázslót, én változatlanul gyertyának látom azt a bizonyos tárgyat, olyannyira, hogy még a lángját is lobogni vélem. Bizonyára azért van ez, hogy az örök világosság fényeskedjék az elhunyt Belegrónak...

3.27. GNASHER

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   f2 - a joystick és  +
+   a billentyűzet      +
+   definiálása        +
+   f1 - játék          +
+                       +
+++++

```



A Yes! cég Gnasher (fogcsikorgató) című játéka egy régidivatú programnak, a Pacman-nek egészen jól sikerült C-16-os változata. Először azt hittem, hogy elromlott a joystickom, vagy hibás a programom (csikorgattam is a fogamat!), aztán végignéztem a címlapot, ahonnan megtudtam: a botkormány és a billentyűzet egyaránt az <f2> segítségével definiálható, így aztán oda dugom a joystickom, ahova kedvem tartja (óh, mily szép...!).

A címkép alsó sorába beúszó szöveg igyekszik megnyugtatni, hogy az első szinten a világ legbutább szellemeivel találkozhatunk, úgyhogy csupán egyszerű ujjgyakorlatra számítsunk. Rutinos játékosok tudják, hogy ennek nem szabad bedőlni, mert a fránya szellemek itt is könnyörtelenül elcsípnek. Az viszont igaz, hogy amint haladunk tovább a játékban, a szellemek egyre ügyesednek, s végül eszméletlenül nehézé válik a játék. Minden tizezer pont után egy jutaloméletemet kapunk. Ha sikerül elérni a nyolc életet, a játék furcsán ér véget. A kép szétesik, és tölthetjük be újból, ha ezután még van kedvünk játszani.

Sok jó szellem kis helyen is elfér. Valószínűleg ez lehet az oka, hogy a középben lévő háromszemélyes odúból négy szellem is előbújik. A szellemek igen udvariasak, megvárják, hogy mi induljunk először. Minden pont felszedéséért tíz pontot kapunk, a négy sarokban lévő pöttyös közepű négyzetért pedig ötvenet. Időnként a kiindulási helyünkön cseresznye, eper, zöld alma vagy a Yes felirat jelenik meg. Mivel a gyümölcs egészséges (a Yes-ről még vitatkoznak a tudósok), együk meg ezeket. A képernyő szélén lévő ajtó az ellenkező oldalra vezet.

A Gnashernek van egy érdekes szabálya. Ha belemegyünk egy sarki négyzetbe, a szellemek egy-egy pillanatig elveszítik a színüket. Ilyenkor elcsíphetjük őket, és ekkor a túlvilági lények hatástalanná válnak: csak a két szemük világít. Úgy is mondhatnánk, hogy az egykori szellemek szellemei lesznek. Ha sikerül visszajutniuk odújukba, újból láthatóvá válnak.

3.28. GRAND MASTER

Néha előfordul, hogy két különböző programnak azonos a címe. Ez történt most is. A itt leírt program a ROBOT cég terméke. Nálunk az eredeti KINGSOFT programtól való megkülönböztetésül GRAND MASTER 2 néven terjedt el. Most csak az előző kötetben ismertetett programtól való eltéréseket írjuk le, hiszen tudásszintjében kb. azonos mind a kettő. A sakktábla és a figurák térbeli ábrázolása miatt említjük meg most.

- <f1> - papír színének változtatása
- <f2> - tinta színének változtatása
- <f5> - az időmérés nem látszik a képernyőn (ez gyorsítja a játékot)
- <f4> - nyomon követhetjük az idő múlását (alapállapot)
- <f6> - a tábla 90 fokos elforgatása (erre az áttekinthetőség miatt lehet szükség)
- <SHIFT>+<RETURN> - térfélcseré játék közben
- <SHIFT>+<=> - visszalépi az utolsó lépéspárt.

Ez az utolsó utasítás kimaradt az előző kötetből.

3.29. GULLWING FALCON

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+ Joystick:bármely port +
+                               +
+ Billentyűzet:   +
+                               +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   ,   - gyorsít +
+   /   - lassít  +
+ RETURN - tűz    +
+                               +
+ f1 - billentyű/joy. +
+ f2 - hang ki/be    +
+                               +
+++++

```

Talán úgy lehetne a címet lefordítani: A sirályszárnyú sólyom. Nem biológiai csodáról van szó. Ez az ürrepülőnk neve.

Feladatunk az idegen bolygóra érve a négy hullámban támadó ellenség leküzdése az üzemanyagtoronyok között átrepülve.

Először négyszer 25 ellenséget kell kilőnünk. Ha ez sikerül, új pálya és 35 ellenség, és minden további fokozatban tízzel több ellenség jön. A játék fokozatát a pálya színének megváltozása is jelzi.

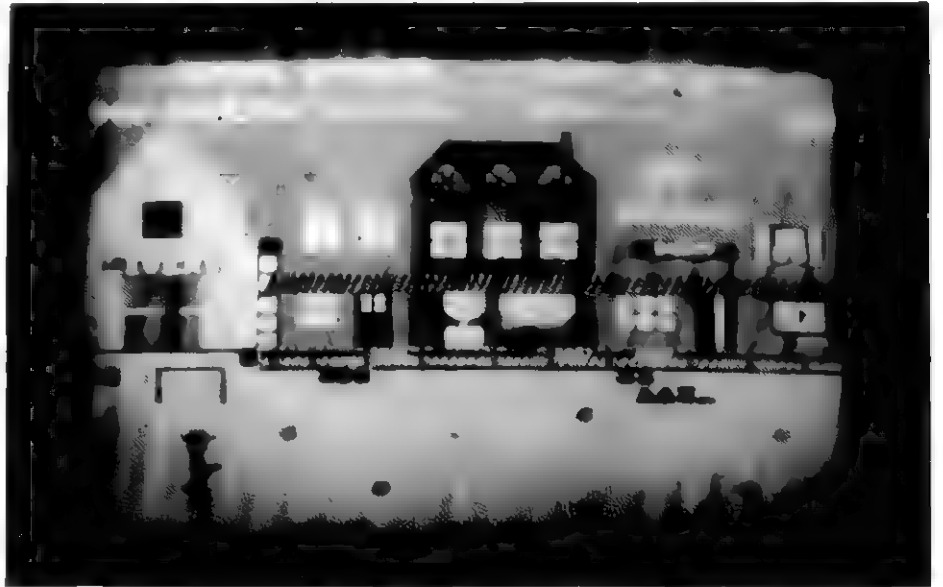
A játék egyszerűségét a térhatású grafika és az effektusok feledtetni tudják.

3.30. G U N S L I N G E R

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:   +
+   +   +   +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   ,   - pisztoly +
+         felemelése +
+   /   - pisztoly +
+         leengedése +
+   SPACE - tűz   +
+   +   +   +
+++++

```



A Tynesoft Gunslinger programjával hipp-hopp a vadnyugaton találhatjuk magunkat. Ha végigjárjuk a városka főutcáját, láthatjuk a kovácsműhelyt (smithy), a hittérítő templomát (mission), a bankot, a szállodát, az istállót (stable), a kocsmát (saloon), és a sheriff házát. A városkát rablótámadás érte, s lakói elmenekültek. Egy, csak egy legény van talpon a vidéken, meddig a szem ellát puszta földön, égen. Igaz, nem vendégoldal reng araszos vállán, hanem egy pisztollyal igyekszik felvenni a harcot a házakban bujkáló banditával.

A képernyő felső felén villogó nyilak mutatják a rabló búvóhelyét. Kutassuk fel, és igyekezzünk gyorsabban löni, mint a bandita. A játék elején hét golyóval rendelkezünk (rejtély, hogyan fér ez el a hatlövetű coltban). A tárunk tartalmát a BULLETS felirat mellett láthatjuk. Ha sikerül megölni egy gazfickót, annak töltényeit megkapjuk (1-3 golyó). De kiegészíthetjük a készletünket úgy is, hogy elmegyünk a városka jobb oldalán békésen várakozó lovunkhoz.

Három élettal indulunk, s a hátralévő lehetőségeinket a MEN alatti pisztolyok száma jelzi. A gengszterek megöléséért 10\$ jutalomban (REWARD) részesülünk. Az összegyűlt vagyonkánkat a CASH mögött láthatjuk.

3.31. G U Z Z L E R

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 1.port   +
+   Billentyűzet:   +
+   ;   - fel   +
+   /   - le   +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra   +
+   RETURN - bomba   +
+                                     +
+++++

```

A játék címe: a részeges, de nemcsak ezt jelenti. Már nálunk is elterjedt az angoloktól eredő "leg-leg-leg...". Mint ismeretes, ott a különböző rekordokat tartalmazó könyvet Guinness-nek nevezik, mely egyben az eredetére is utal. Ez a könyv eredetileg évés-ivás rekordokat gyűjtött. Ezek valóságát hivatalos versenyekkel döntötték el. Az ilyen versenyek résztvevőit, vagy csak a győzteseit nevezték nagyevőknek, illetve nagyivóknak. Az angoloknál erre a két kifejezésre egy szó van: guzzler.

A játék folyamán hosszabb-rövidebb időre előtűnik egy emberke G betűvel a hasán. Ő a Guinness embere, ő hitelesíti a rekordot. A játék szerint mi vagyunk az a kisegér, aki a megrendezett verseny minden számába benevezett.

A nagyétkű állatkának el kell fogyasztania a labirintus formájú kamrában levő összes gyümölcsöt. A játék folyamán a labirintus nem változik, a gyümölcs azonban minden pályán más és más: cseresznye, körte, eper, banán, szilva, narancs, dinnye, szőlő.

A pályán hét kamrában összesen 28 darab van valamelyik ennivalóból. Ahhoz, hogy egy kamrába bejussunk, először egy kulcsot kell megszerezni. Ha ez megvan, kinyitunk egy négy gyümölcsöt tartalmazó rekeszt, és megesszük a benne található gyümölcsöket. Ha a negyediket is magunkba tömtük, hirtelen meghízik az egerünk. Ez még nem volna baj, de a járatban lévő szűkebb ajtókon kövér eger nem fér át. Ezen csak a körbe-körbe mozgó mérges gomba segíthet, mely ha áthalad rajtunk, visszanyerjük karcsúságunkat.

Újra kulcs, rekesz, négy gyümölcs, gomba. Ezt hétszer ismételve teljesítettük is az első pályát. Nehezíti a dolgunkat két emberke, akik kergetik az egeret, illetve őrzik a kulcsokat. Rövid időre megállíthatjuk őket, ha időzített bombát helyezünk az útjukba. Ügyelnünk kell arra is, hogy a gomba ne érjen az egerhez, amikor karcsú, mert az életünket is elveheti. Úgy látszik, az eger csak egy mérgezést képes túlélni.

Sajnos a hetedik pálya után minden kezdődik előlről.

3.32. G W N N

Ez egy hat nagyobb egységből álló, küldetés típusú játék. A történet szerint a Naprendszer találkozik egy csillagrendszerrel, egy kisebb galaxissal. Szerencsés módon az ütközést elkerültük. Az emberiség azonban mégsem menekült még meg. A

természeti katasztrófa tervezői, az idegenek a galaxissal együtt érkeztek, és el akarják pusztítani az emberiséget.

Az első és legfontosabb feladat, hogy az emberiség eddigi kultúráját megmentjük. Ezt a feladatot a tudósok elmenekítésével kezdjük. Ők az S-sel jelölt helyeken vannak. Felettük elszállva vehetjük fel őket. Az energiánkat az E-vel jelölt helyeken egészíthetjük ki. A szakasz vége felé található a leszálló pálya, ahol küldetésünk első részének teljesítése után megállhatunk.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+   1           - fel   +
+   CLEAR/HOME  - le   +
+   CONTROL     - balra +
+   2           - jobbra +
+   RUN/STOP    - lövés +
+                               +
+   SPACE       - szünet +
+   ESC         - kilépés+
+   f3  - villogás be +
+   f5  - villogás ki +
+                               +
+                               +
+++++

```



A hat feladat sorban a következő:

1. A tudósok megmentése.
2. A generátor kilövése.
3. Kiiktatni az automata lézergyút.
4. Felrobbantani a lőszerraktárat.
5. Az űrállomást fel kell tölteni üzemanyaggal.
6. Megsemmisíteni az idegenek bolygóját.

A programban ezek a feladatok angolul vannak kiírva az alsó sorban. A feladatok végrehajtása nagyjából megegyezik az első teljesítésének leírásával. Az eltérés annyi, hogy más alakzatokat kell kilőni, vagy begyűjteni. Figyelmesen nézve a pályát hamarosan rábukannunk a nem odaillő formákra. Sikeres leszállást csak a feladat teljesítése után végezhetünk.

Minden befejezett feladat után egy jutalomrepülést hajthatunk végre, ami plusz pontokat jelent. Ebben az esetben az első ütközésig tart a repülés.

A játék kivitelezése, grafikája annak ellenére jó, hogy csak egy szint (a kéket) és annak árnyalatait használja. A Mastertronic-nak egyébként van egy másik hasonló játéka is.

3.33. H A M M U R A B I

```

+++++
+               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+               +
+   A program kérdései +
+               +
+       alapján       +
+               +
+++++

```

Az erős kezű óbabilóniai király, Hammurabi uralkodása alatt egyesítette a Tigris és az Eufrátesz folyó középső szakasza menti területeket. Nevét az ebbe ismertté, hogy a század elején folytatott ásatások során előkerültek kőbe véselt törvénytáblái, melyeket ma a párizsi Louvre-ban őriznek. A törvénytárból kiviláglik a korabeli Babilónia pezsgő gazdasági élete.

Ez ihlette meg a Hammurabi gazdasági játék készítőit, s ennek a programnak készítette el a magyar változatát a Kocsis Software.

A program a korabeli Babilónia gazdasági életébe ad betekintést. Adva van ezer acre nagyságú termőterület, és száz munkás. Feladatunk, hogy tíz év alatt az országot felvirágoztassuk. A legfontosabb szerep a gabonának jut: élelmezési cikk, vetőanyag és egyben fizetési eszköz is. Adott mennyiséggel kell gazdálkodnunk, úgy, hogy mindenre jusson.

A feladat egyszerűnek tűnik, de mihelyt konkrét döntésre kerül sor, kiderül, hogy cseppet sem könnyű a dolgunk. Ha kevés gabonát juttatunk a lakosságnak, sokan éhenhalnak, sőt az is előfordulhat, hogy lázongások törnek ki. Ha többet adunk, az ország vonzó lesz, s megnő a bevándorlók száma. Így módon gyarapodhat a munkáskezek száma, de esetleg nem jut elég pénz a földvásárlásra, s előbbutóbb a termőterület nem lesz elég a lakosságnak. A kockázatot az is fokozza, hogy a jobb ellátás csak a bevándorlás valószínűségét növeli. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy természeti katasztrófák következtében is elpusztulnak emberek.

Gondot okoz az is, hogy a termés az időjárástól is függ. Ezért célszerű bizonyos mennyiséget tartalékolni. Ha túl sokat raktározunk, elszaporodnak a patkányok, s a készlet egy része megsemmisül. De ha túl kevés gabona van a raktárban, előfordulhat, hogy nem jut elég vetőanyag, s ez veszélyezteti a jövő évi termést. Végül, a terveinknek határt szab az, hogy egy-egy munkás csak meghatározott nagyságú területet tud bevetni.

A feladatból kitűnik, hogy noha csak néhány szabályt kell betartanunk, s döntésünk köre is leszűkült, a várható hatások becslése meglehetősen bonyolult. Nincs más hátra, mint kísérletezgetni, s a kapott eredmények alapján folyamatosan módosítani, javítani "gazdaságpolitikánkat". Néhány figyelembe veendő szempont:

- A lakosság max. 20%-a katasztrófa áldozata lehet.

- Egy acre föld ára 17-32 véka búza között ingadozik.
- Egy ember legfeljebb 10 acre földet tud megművelni.
- Egy véka búzával maximum két acre földet vethetünk be.
- A bevetett föld 1-8-szoros termést hoz.
- A patkánykár legfeljebb a raktárkészlet 1/8 lehet.
- A lakosság növekedése az élelmezésre fordított gabonától, a földterület nagyságától, a raktárkészlettől és a meglévő lakosság számától függ. (A képlet meglehetősen bonyolult.)
- Egy ember legalább 20 véka gabonát fogyaszt évente.

Nem szükséges állandóan számolgatni, sőt a program a jó helyzetfelismerésre épül. Persze, aki nem veszi figyelembe a fenti összefüggéseket, hamarosan csődbe juttathatja az országot.

A Hammurabi érdekes Basic program, de nem igazán kidolgozott. Programozási stílusa a 10-15 évvel ezelőtti módszereket idézi.

3.34. H A R B O U R A T T A C K

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet: -   +
+                               +
+++++

```

A 100+4 előző kötetében a Harbour Attack ismertetését azzal fejeztük be, hogy nem változtattuk meg a történelmet, tekintve, hogy mi is elvesztettük a Pearl Harbour-i tengeri ütközetet. Ez a megállapítás most is igaz, de legalább tudjuk, hogy mi vár ránk a harmadik stációban.

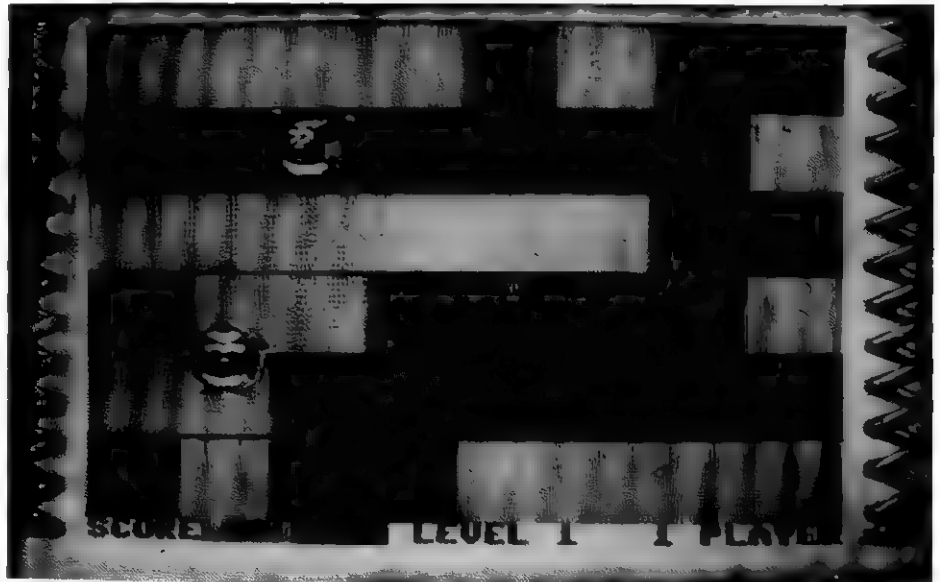
Ha sikeresen átvergődtünk az aknazáron, és megsemmisítettük a japánok hajóit és repülőgépeit, a harmadik feladatban ki kell lőnünk egy teherhajót, amely a kikötő felé halad. Tengeralattjárónk útvonalát a képernyő alsó felén követhetjük, miközben bárkák haladnak előre-hátra köztünk és az ellenséges hajó között. Helyezzük el hajónkat a megfelelő helyre a bárkák között, és semmisítsük meg az ellenséget. A lövedéket a botkormány segítségével irányíthatjuk.

3.35. HARVEY HEADBANGER

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+ Joystick: bárm. port +
+ (két játékos esetén +
+   mindkét port)   +
+                               +
+ Billentyűzet: -   +
+                               +
+   f1 - start   +
+                               +
+++++

```



A Firebird cég egy érdekes területfoglaló játékkal lepett meg minket. A címét magyarra "Fejbekólintó Harvey"-nek lehet fordítani. A kissé morbid névvel ellentétben a játék kifejezetten bájos.

Főhősünk, egy Harvey nevű kisfiú kedveli az édességet, különösen a szörpöt és a fagylaltot. Ez egyáltalán nem meglepő, a gond ott van, hogy egy másik gyerek ugyanezekre a nyaláncságokra vágyik. Meg kell tehát küzdeni egymással. A feladat mindenekelőtt az, hogy egy 8x6-os méretű terület minél nagyobb részét megszerezzük. Vízszintesen vagy függőlegesen lehet egyik négyzetről a másikra lépni. Az érintett négyzetek a rajtuk áthaladó játékos ellenfelének színét veszik fel. Csak azt az édességet ehetjük meg, amelynek színe megegyezik a miénkkel.

Úgy szerezhethük jelentős előnyt, ha az ellenfél területét körbekerítjük, hogy az még sarkosan se érintkezze a birtokának más részével, vagy az oldalfalakkal. A jutalom édesség, továbbá az energianövekedés, melyet a kék versenyzőnek a bal oldalon, a piros versenyzőnek a jobb oldalon lévő rugójának elszíneződése jelez. (Fekete-fehérben játszóknak: kék a világosabbik mez.)

Ha az édességeket megesszük, tovább növekszik az energiánk. Az ellenfél jutalmát tartalmazó négyzetre nem mehetünk, de mégis megszerezhethjük, ha bekerítjük. Ha így sikerül édességet szereznünk, sok energiához jutunk. (Az ilyen jutalom helyén rövid időre ZAP felirat jelenik meg.)

Úgy szerezhethünk pontot, ha sikerül magát az ellenfelet bekerítenünk. A játék tiz pont eléréséig tart. Van egy érdekes szabálya: a már említett "fejbekólintás". Ha a két fiú egymásnak szalad, rövidebb-hosszabb ideig irányíthatatlanná válnak. Ezalatt mindkét játékos fekete színű, és céltalanul kóvályog a pályán. Ebből az állapotból a nagyobb energiájú szabadul meg hamarabb. Így neki előnyös a gyakori ütközés.

A játék indítása előtt a joystick fel-le mozgatásával a fokozatot [1,5], jobbra-balra mozgatásával a játékosok számát [1,2] lehet beállítani. A kezdő képhez az <f1> billentyű lenyomásával juthatunk el.

3.36. H Y P E R F O R C E

Az Egyesült Államokat és a Szovjetuniót szuperhatalomként emlegetik. Mi lehet még náluk is erősebb? Természetesen egy "hiperhatalom" (hyperforce), legalábbis az Ariola-soft programkészítői szerint. Ez a cég első C-16-os programja, s a szaksajtó lelkesen üdvözölte a játékot. A Commodore Computing kritikusa kiemelte a mozgások gyorsaságát, a jó grafikai effektusokat és a színek használatát. "Még sohasem láttam olyan C-16-os játékot, amelyik ennyire jó színeffektusokat használna. Kiváló, gyorsan mozgó játék, amelyet melegen ajánlok" - írta a szemleíró. Hogy igaza van vagy sem, mindenki maga döntse el...

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+       5   -   balra   +
+       A   -   jobbra  +
+       3   -   fel     +
+   RETURN -   le      +
+                               +
+   SHIFT és a fenti   +
+   bill.   -   tűz     +
+                               +
+   RUN/ST.-   játék   +
+                               +
+                               +
+++++

```



A játék célja, hogy összegyűjtsük vagy kilőjük azokat a "hüvelyeket" (pod), amelyek véletlenszerűen bukkannak fel a képernyőn. A kilövés általában hatásosabb. A podok száma az első feladatban nyolc, a másodikban tizenkettő (férfiasan be kell vallani, hogy itt mindig elpusztultam). Igyekeznünk kell, mert a kamrák falai elmozdulnak és összemorzsolják a "hüvelyeket". Ha túl közel kerül a fal hozzánk, jól irányzott sorozattal visszafelé kényszeríthetjük. Időnként át tudunk hatolni a falon, néha pedig eltologatjuk.

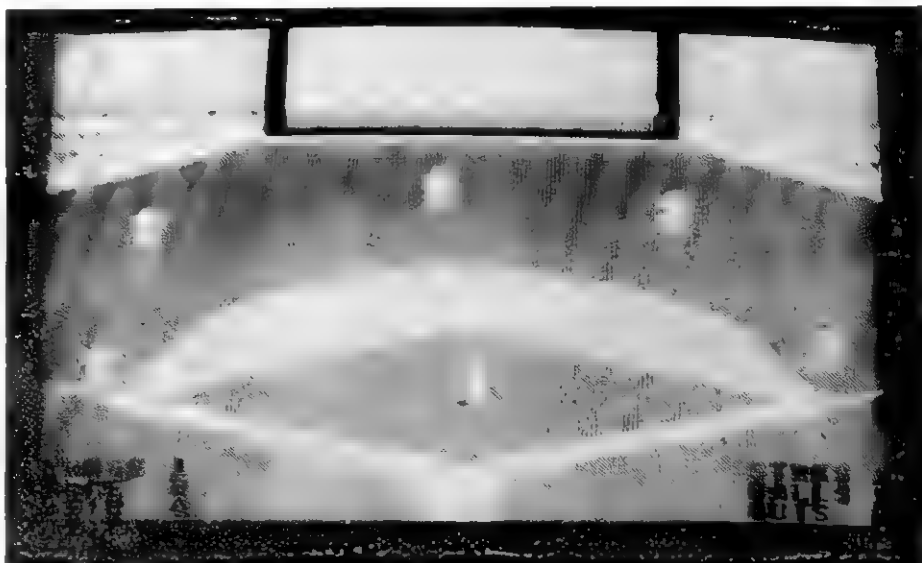
Négy élettal gazdálkodhatunk, s ami még kellemetlenebb, az időnk (pulse) gyorsan telik. Ezt a képernyő felső felén láthatjuk, s a gép hangjelzéssel is figyelmeztet. A játék során csupán a jó megérzéseinkre támaszkodhatunk. Nincs sok időnk azon tépelődni, mit is csináljunk...

3.37. I A N B O T H A M ' S T E S T M A T C H

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 1. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+       Z   -   bal     +
+       X   -   jobb    +
+       ;   -   fel     +
+       /   -   le      +
+   SPACE -   rögzítés, +
+                               +
+       +   -   dobás    +
+                               +
+       +   -   dob.típus +
+                               +
+++++

```



A Tynesoft sportprogramjai közül a krikett sem maradhat ki. Ian Botham bizonyára igen népszerű játékos lehet Nagy-Britanniában, bár a Commodore Computing kritikus megjegyezte, hogy a játék címe aligha lehet találó, mivel Bothamet eltiltották a mérkőzésektől.

A krikett füves pályán játszott labdajáték, amelyben a két csapat 11-11 játékosa felváltva "ütő", illetve "fogó". Az angolok nemzeti játékaként emlegetik, de a szigetországon kívül igen népszerű Ausztráliában, Japánban és Indiában is. A pálya méretét a szabályok nem határozzák meg pontosan, de legalább nyolcvan méter hosszúnak és hatvan méter szélesnek kell lennie. A pálya közepén egymástól 20,11 méter távolságra áll a két kapu, amely nem más, mint két földbeszúrt háromágú villa. A játékosok a kemény labdák ütése ellen vattával bélelt kesztyűvel és lábszárvédővel védekeznek.

A sorsolás után mindkét kaput az ütő csapat védi. A kapuk előtt a két ütő védekezik, a többi kilenc játékos pedig a játék tartama alatt váltja a két ütőt. A támadó csapat dobója igyekszik eltalálni a kapu két felső pálcikáját, az ütők pedig igyekeznek a feléjük érkező labdát kiütni a mezőnybe. Ha ez sikerül, gyorsan helyet cserélnek a szemben álló kapu ütőjével. A játékban az a csapat győz, amelynek többször sikerül ez a helycsere. A játékidő nem meghatározott: az egyes mérkőzések akár három napig is eltarthatnak. Az egyetlen megkötés, hogy naponta hat óránál tovább nem játszhatnak a csapatok.

A Ian Botham's Test Match eredetileg BBC mikróra készült, majd ezt követte a C-16 változat. Betöltés után megválaszthatjuk a játék típusát.

- Four Bowling Options – négy labdás változat;
- Four Batting Options – négy ütéses változat;
- One Player Mode – egyéni játék;
- Limited – korlátozott (16 hosszabbítás);
- One day – egynapos játék (32 hosszabbítás);
- Test Match – minősítő mérkőzés (két teljes félidő).

Miután meghatároztuk a játék típusát, dönthetünk a csapatunk összeállításáról. Rábizhatjuk magunkat a Commodore-ra, vagy magunk is kijelölhetjük a játékosokat. Meghatározhatjuk azt is, hogy botkormánnyal vagy billentyűzetről akarjuk a játékot irányítani, bár ez feleslegesnek tűnik: ugyanis billentyű-üzemmód választása esetén is használhatjuk a joystickot.

A választás után elhelyezhetjük a játékosokat a pályán. Bizonyos helyeken leolvashatjuk a posztok nevét, bár nem kötelező pont itt elhelyezni a játékosokat. A <SPACE>-szel rögzíthetjük. Meghatározhatjuk a dobás jellegét is (bouncer: szökellő; spin: pörgő; fast: gyors; medium: közepes).

A <SPACE> lenyomására indul a játék. A dobó eldobja a labdát. Ha az ütőnek sikerül eltalálnia, gyorsan helyet cserél a szemközti ütővel. A pályán láthatunk egy rostélyszerű képződményt. Ezt kell rávezetnünk arra a mezőnyjátékosra, aki – a <SPACE> lenyomására – visszadobja a labdát az ütőnek.

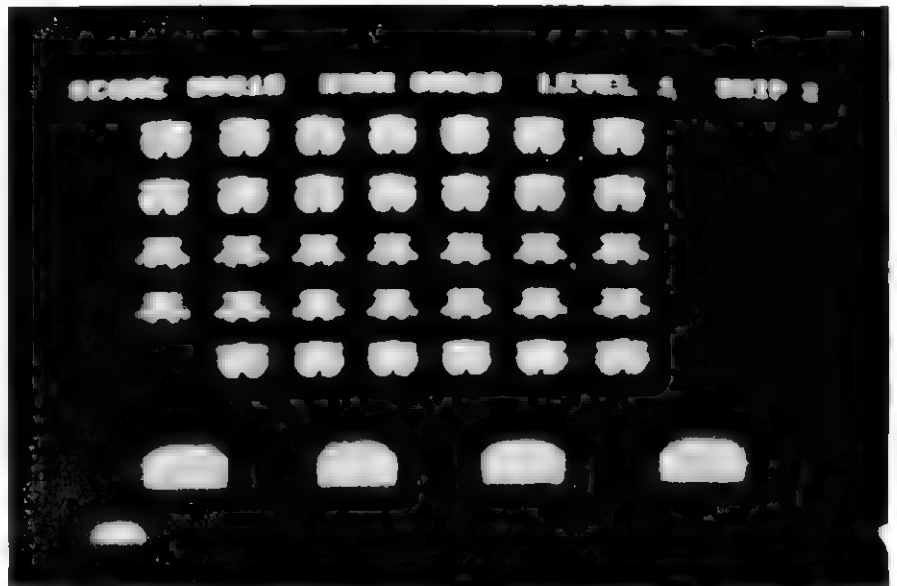
A Commodore Computing – már említett – kritikus szokatlan, érdekes játéknak nevezte a Ian Botham's Test Match-et. Tapasztalatom szerint Magyarországon nem aratott osztatlan elismerést ez a játék, bár lehet, hogy ennek oka az, hogy kevesen ismerik hazánkban a krikett szabályait.

3.38. I N V A D E R S

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick:           +
+       bármelyik port +
+                               +
+   Billentyűzet: -     +
+                               +
+   f1 - szünet         +
+   f2 - szünet vége   +
+                               +
+++++

```



Az Invaders (Betolakodók) kissé ódivatú játék, érződik, hogy 1984-ben készült. Feladatunk, hogy az 5x7 egységben felsorakozott támadóktól megvédjük a Földet. Szó ami szó, a disznófejű betolakodók elég furcsa stratégiát követnek. Először elgyalogolnak jobbra, majd egyet előrelepve, elsétálnak balra, majd egy sorral közelebb kerülnek a Földhöz. Eközben folyamatosan lövik az állásunkat.

A Földet egy anyahajóról védhetjük meg. Néhány fedezék is rendelkezésünkre áll, hogy elbújhassunk az ellenséges lövések elől. Minél több betolakodót lőttünk ki, annál szaporábban záporoznak az ellenség lövedékei. Időnként az égen egy repülő csészعالj halad át. Tanácsos kilőni ezt, mert 50-300 pont jutalom jár érte. A betolakodók lepuffantásáért 10-100 pontot kaphatunk. Néha előfordul, hogy az utolsó ellenség kilövése után két másik keletkezik helyette.

A játék botkormánnyal irányítható. Igaz, hogy néhány billentyű hatásos, de mindenkit, aki kímélni akarja az idegeit, lebeszélünk ezek használatáról.

3. . I N V A S I O N 2 0 0 0 A D.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 1.port     +
+                               +
+   Billentyűzet:        +
+                               +
+   Z   - balra          +
+   X   - jobbra         +
+   SHIFT - ugrás        +
+                               +
+++++

```



A SOLAR cég egyszerű kis programja a 2000. évbe visz el bennünket. A Földet idegen bolygóról érkező ellenséges űrhajók támadják meg. A védelem parancsnokai vagyunk. Ebben a nem is távoli jövőben már megsemmisítettek szinte minden fegyvert. A még

fellelhető három speciális ágyú áll a rendelkezésünkre. Négy bunker mögött rövid ideig biztonságban lehetünk.

Kezdjünk máris a küzdelemhez, mert az ellenség elővédje már-már a bunker falánál van. A sereg mögött elsuhanó ellenséges parancsnoki űrhajó kilövése is hoz némi pontot a konyhára. Az emberiség jövője van a kezünkben.

Legalábbis a programhoz tartozó brosúra szerint. Aki azonban figyelmesen elolvasta eddig, rájön arra, hogy egy, még a videójátékok hőskorából származó játékról van szó. Valójában az ilyen jellegű programból találkozhattunk jobbal is.

3.40. J E T B R I X

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   +               +
+   Joystick: 1.port   +
+   +               +
+   Billentyűzet:      +
+   +               +
+       3   - balra   +
+       4   - jobbra  +
+       5   - fel     +
+       2   - tűz     +
+   +               +
+++++

```

Adva van egy emberke, aki sugárhajtású szerkezettel (jet) közlekedik az égből lehulló téglák (bricks) között, s máris adott a program címe. Hogy miért kerül a szó végére ix? Ki tudja: talán azért, mert a program szerzői imádják az Asterix képregényeket...

Annak idején magos Déva várának falai minden éjjel leomlottak, most pedig megérhetjük, hogy egy másik fal magától épül. A feladatunk is éppen ellentétes, mint a ballada kőműveseié: nekünk azt kell megakadályozni, hogy felépüljön a fal.

Az égből szép színes téglák, valamint forgó kerek, bombák és gömb alakú szerkentyűk potyognak. A józan logika szabályaira fittyet hány az a tény, hogy a bombáktól nem omlik össze az épület. Bennünk sem tesz kárt, sőt még igyekeznünk is kell, hogy elcsípjük azokat.

A teendők az, hogy a Jetbrixünkkel a levegőben cirkálva kilőjük a téglákat, s elkapjuk a lehulló tárgyakat. A szerkezetünket csak felfelé és oldalt kell kormányoznunk, lefelé a gravitáció törvényeinek engedelmeskedik. Minden eltalált tégláért tíz, a gömbökért pedig száz pontot kapunk. Amennyiben elcsípjük egy forgó kereket, a fal tetejéből kikaparhatunk egy darabkát. A leghatásosabban úgy küzdhetünk, ha sikerül egy bombát megszerezni. Ilyenkor nyomjuk meg a tűzgombot (vagy a <Z> billentyűt), mire a fal alsó téglasora eltűnik. Igen jó teljesítménynek számít, ha valaki egy adott szinten öt bombát magához tud ragadni.

Hét élettal gazdálkodhatunk. Ha véletlenül egy téglát a fejünkre pottyan, a Kikstartra emlékeztető módon elpusztulunk, majd kis idő múlva újra feltámadunk. A feladat teljesítése időhöz kötött. Az első szinten négyszáz egységnyi ideig kell a fal épülését

megakadályozni. Ahogy haladunk a szinteken, úgy nő az idő is. A hetedik és nyolcadik szinten már nyolcszáz végtelennek tűnő másodpercig kell oltalmazni a falat.

De nem csak a szintidő nő, a feladat is bonyolódik. Egyre magasabbról indul az építkezés. Az ötödik szinttől kezdve vigyáznunk kell a vízszintesen repülő téglákra is.

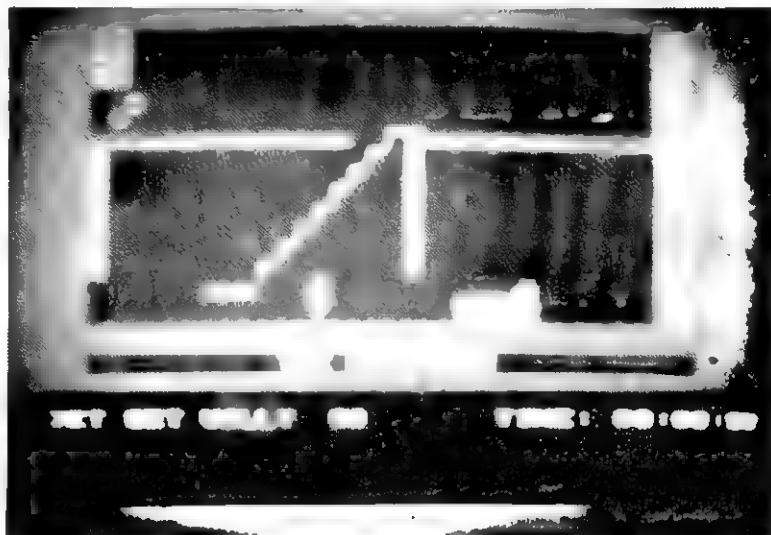
Összefoglalásként: a Jetbrix érdekes, szórakoztató, nagy ügyességet kívánó játék, amivel sokáig játszhatunk.

3.41. J E T S E T W I L L Y

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+ Joystick:   +
+   bármelyik port   +
+                               +
+ Billentyűzet:   +
+                               +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   /   - ugrás   +
+ RETURN - feladás +
+                               +
+++++

```



Annak idején, 1984-ben (de régen is volt...) a Spectrum-tulajdonosokat lázba hozta a Software Project játéka. A nagy sikerű Jet Set Willynek a Tynesoft készítette el a Commodore verzióját, rögtön két változatban. A kazetta egyik oldalán a C-16-os, a másikon a Plus/4-es variáns található.

A történet címszereplője, a kis Willy többszintes palotájában éldegél. Nem mondható éppen rossz helynek, hiszen a kastélyban még olyan melegház is található, ahol narancs és indiai füge terem. A történet este kilenc órakor Willy fürdőszobájában kezdődik. Hősünk – ki tudja miért – kalapban fürdik, amikor szigorú nevelőnője, Maria kisasszony közli vele, hogy csak akkor mehet aludni, ha összegyűjtötte a palotában és annak környékén szanaszét heverő tárgyakat. A feladatot éjfélig kell teljesítenie.

A rendcsinálást megnehezíti, hogy az épület szinte hemzseg az ártó lényektől. A duplagolyó, a kaszás, a borotvapenge, a hordó, az integető manók, és ki tudja mind felsorolni, hányféle ellenség tör szegény Willy életére. Noha kilenc élettél rendelkezünk, hamarosan kiderül, hogy ez nem valami sok: egy ronda láb előbb-utóbb eltapossa hősünket. Általában nem javasoljuk az örökélet használatát, mert tönkreteszi a játék örömeit, de a Jet Set Willy ezúttal kivétel. Még így is alaposan meg kell küzdenünk azért, hogy Willy álomra hajthassa a fejét.

A következő termeket sikerült bejárni:

III. emelet

Conservatory roof – üvegház teteje

Under the roof – a tető alatt (padlásszoba)

II. emelet

West wing roof – a tető nyugati szárnya
 Orangery – melegház narancsfáknak
 A bit of the tree – a fa egy darabkája
 Master bedroom – a nevelőnő hálószobája
 Top landing – felső közlekedőhelyiség
 The bathroom – a fürdőszoba

I. emelet

West wing – nyugati szárny
 On the banyan tree – indiai fügefán
 The nightmare room – a lidércnyomásos szoba
 First landing – alsó közlekedőhelyiség
 The chapel – a kápolna
 East wall base – keleti fal alapja

Földszint

Back door – hátsó ajtó
 Back stairway – hátsó lépcsőház
 West of the kitchen – a konyha nyugati része
 The kitchen – a konyha
 To the kitchen main stairway – a konyha felé vezető főlépcső
 Ballroom west – nyugati bálterem
 Ballroom east – keleti bálterem
 The hall – az előcsarnok
 The front door – bejárati ajtó
 The security guard – a biztonsági őr

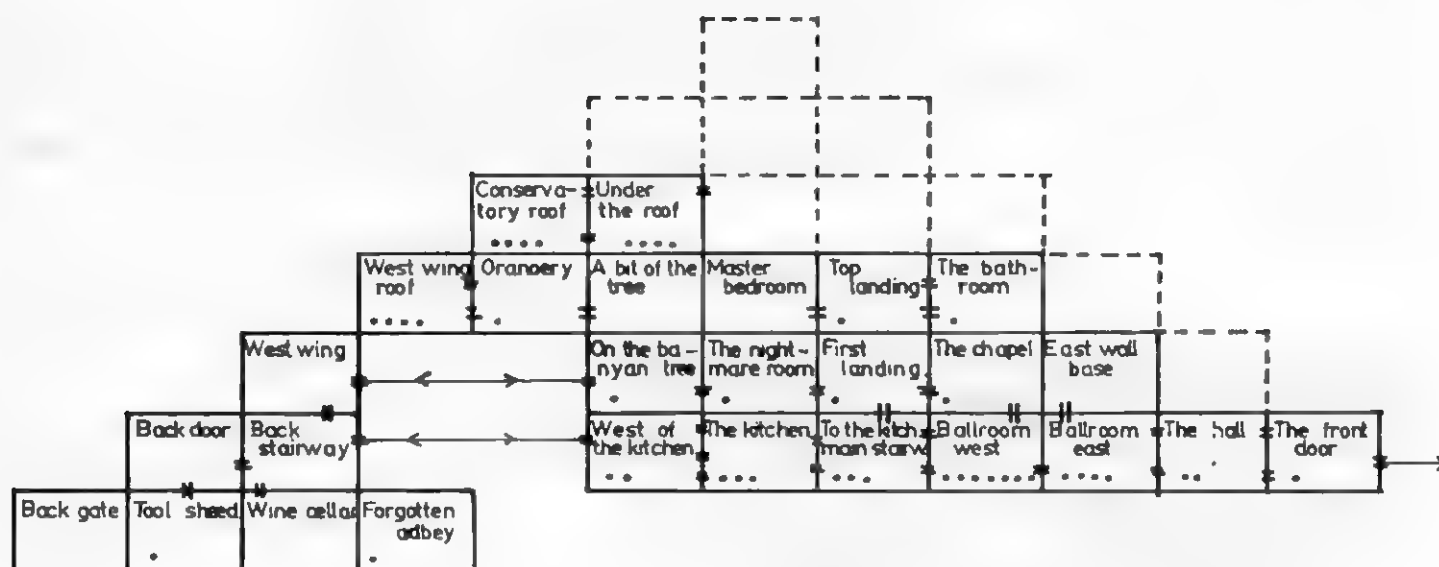
Kiegészítő épületek

Back gate – hátsó kapu
 Tool shed – szerszámoskamra
 Wine cellar – borospince
 Forgotten abbey – elhagyatott apátság (kolostor)
 Out on a limb – kockázatos helyzetben

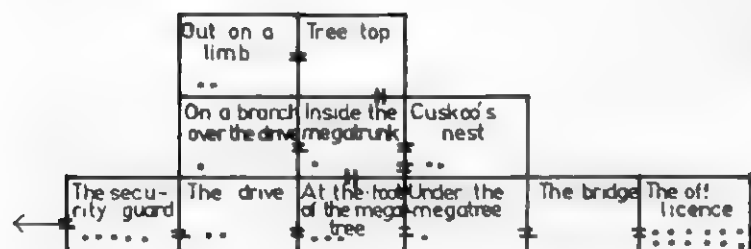
Kert

Tree top – fa csúcsa
 On a branch over the drive – egy ágon a kocsitűt felett
 Inside the megatrunk – a hatalmas fatörzs belsejében
 Cuskod's nest – Cuskod(?) fészke
 The drive – a kocsitűt
 At the foot of the megatree – a hatalmas fa lábánál
 The bridge – a hid
 The off licence – a kikapcsolási engedély

Különösen az utóbbi hely tűnik nagyon fontosnak, hiszen itt valóban van egy kapcsoló kar. Nem sikerült azonban rájönnünk, hogy valójában mit is kapcsolhatunk ki vele. Remélhetően Olvasóink közül valakinek sikerül rájönni a titok nyitjára.



JET SET WILLY



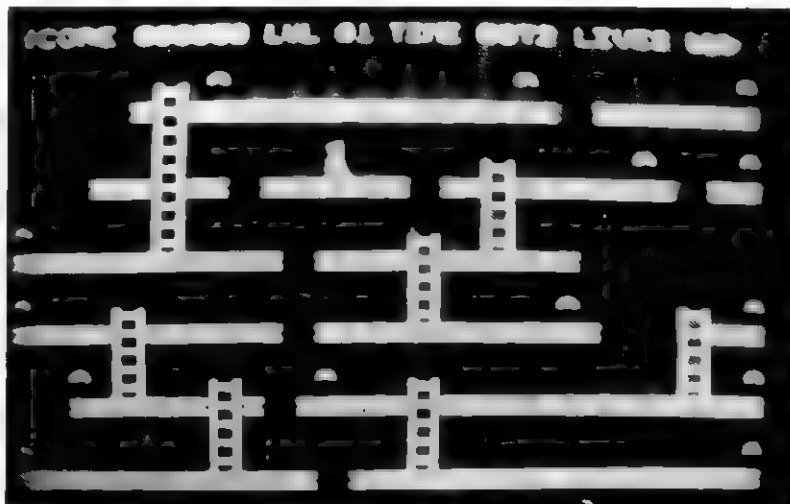
3.42. J O E Y

Lassan a zoológia nagy tudorait kell összehívni, hogy találjunk olyan állatot, amely számítógépes programokban még nem mászkált többszintes épületek létráin fel s alá. A Blue Ribbon játékában egy kengurut irányíthatunk, s feladatunk, hogy a szanaszét heverő bumerángokat összeszedjük. Hogy a derék ersényes állat mit kezd velük, arról nem szól a fáma. Küldetésében meghatározhatatlan szörnyek akadályozzák.

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+
+   Joystick:  -   +
+
+   Billentyűzet:   +
+
+       C=  - bal   +
+       SHIFT - jobb +
+       ;    - fel   +
+       /    - le    +
+       SPACE - ugrás +
+
+++++

```



A játékban tíz különböző pályát sikerült végigjárni. Ezután a pályák ismétlődtek, de a játék felgyorsult.

Volt már jobb is, rosszabb is ebben a műfajban.

3.43. KING OF KINGS

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+
+   Joystick:  -   +
+
+   Billentyűzet:   +
+
+       ,    - balra  +
+       .    - jobbra +
+       SHIFT - ugrás  +
+       fl    - indítás +
+
+++++

```

Egy távoli galaktika ismeretlen bolygóján egy örült király ragadta magához a hatalmat. "Szabadíts meg a gonosztól, s eljő a Királyok Királya." – eme messianisztikus jövődöléssel indul a King of Kings.

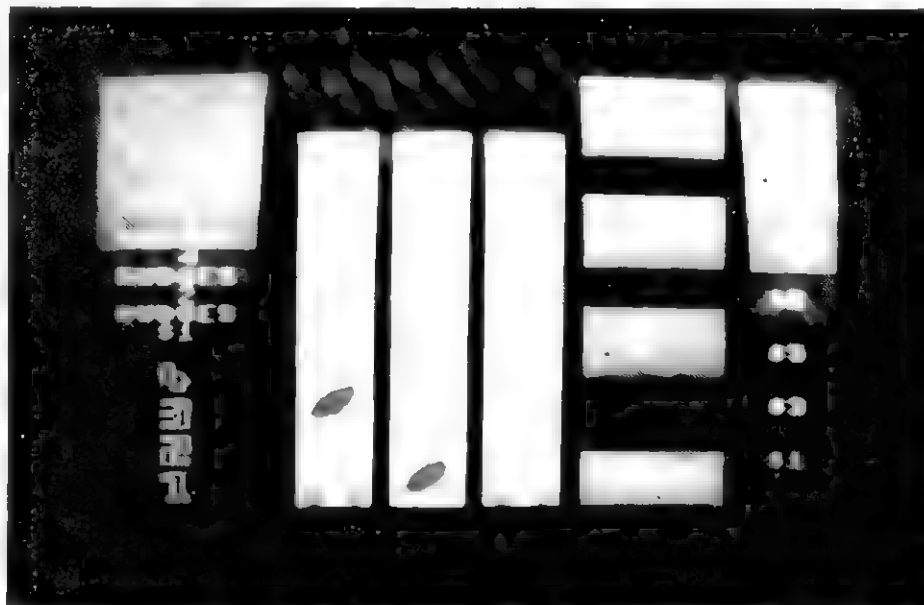
Főhőse egy fekete fickó, akinek karja fehér, s egyik lába barna. A pálya bal alsó sarkából elindul küldetésének teljesítésére. A gonosz király üldözőket küld utána, ágyúkat durroztat, és föld alatti rejtékhelyükből ukmukfukk marcona alakok (THANG) ugrálnak elő. Olyan az egész, mint a Punchy, rosszabb változatban. A King of Kingsről a legjobb indulattal sem lehet elmondani, hogy mestermunka. Egyetlen igazi erénye a zenéje. Érződik, hogy hozzáértő állította össze (ez nem mindegyik játékra jellemző). Mindegyik szinten más dallamot élvezhetünk. Sajnos nem sokáig, mert minduntalan nekünk jön valamelyik gonosz lény.

3.44. LAS VEGAS

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:  -   +
+   Billentyűzet:  +
+   +   +   +
+   f7      - indítás  +
+   1,2,3   - tárcsa   +
+             rögzítése +
+ INS/DEL   - törlés   +
+   1,2,3   - nudge fel +
+ SHIFT + 1,2,3 -      +
+             nudge le  +
+   f7      - hazard-   +
+             játék    +
+ RETURN   - gyűjtés   +
+   +   +   +
+++++

```



A 100+4 előző kötetében ismertetett Vegas Jackpot mellett az Anirog cég Las Vegas játéka is olyan, hogy karosszékekben ülve próbálhatjuk ki a szerencsénket. A Las Vegas című program a kaszinók népszerű gyümölcs-automatáinak aprólékosan pontos mása. Mindazokat a lehetőségeket (forgatás, rögzítés, nudge, hazardirozás) megtalálhatjuk, amit az eredeti gépek tudnak. A program külsínéről csak a legjobbakat lehet mondani. A gyümölcsök rajzolata, a szép színek, az olajozottan gördülő tárcsák egyaránt elismerésre méltóak. Noha a valóságban nem szívesen dobálnám a Félkarú Banditába a pénzemet, a Las Vegassal örömmel játszottam.

A játék kezdetén öt dollár van az automatában. Az <f7> lenyomására a kerekék mozgásba lendülnek, majd megállnak. Öt sort láthatunk, ebből a harmadik a nyeremenysor. A következő kombinációk esetén kapunk jutalmat:

Kép	Sorrend	Nyeremény	Kép	Sorrend	Nyeremény
CSERESZNYE	* * -	3\$	CSERESZNYE	* * *	5\$
CITROM	* * -	3\$	CITROM	* * *	5\$
KÖRTE	* * -	3\$	KÖRTE	* * *	8\$
NARANCS	* * -	3\$	NARANCS	* * *	8\$
SZILVA	* * -	3\$	SZILVA	* * *	10\$
DOLLÁR	* * -	3\$	DOLLÁR	* * *	10\$
SZŐLŐ	* * -	3\$	SZŐLŐ	* * *	15\$
DINNYE	* * -	3\$	DINNYE	* * *	20\$
HARANG	* * -	3\$	HARANG	* * *	20\$

A nyereményeket a <RETURN> lenyomásával gyűjthetjük össze. Ennek hatására a nyeremény hozzáadódik a COIN SCORE felirat alatt látható pénzünkhöz. A nyereményünket kockára tehetjük, ha megnyomjuk az <f7> billentyűt. Minden forgatás 1\$-ba kerül. Ha szerencsénk van, akár a főnyereményt is elvihetjük - igaz, el is veszthetjük a pénzünket.

Időnként a tárcsák alatt villogó HOLD felirat jelenik meg. Ilyenkor a megfelelő szám beírásával a kereke(ke)t rögzíthetjük. Annak sincs akadálya, hogy mind a három tárcsát megállítsuk, s így egy nyereményt újra bezsebelhessünk. Ha meggondoltuk magunkat, az <INS/DEL> segítségével feloldhatjuk a rögzítést.

Egyes képeken számokat is láthatunk. Ezek értéke összeadódik. Az összeggyűjtött számok alapján "nudge"-ot kaphatunk, ami azt jelenti, hogy az általunk kiválasztott kereke(ke)t lejjebb vagy feljebb tolhatjuk. Az <1>, <2> vagy a <3> billentyűk segítségével lefelé, a <SHIFT> és a megfelelő szám leütésével felfelé fordíthatjuk a tárcsát. Ha egyszer a kereket arrébb toltuk, a maradék szám két másodpercenként eggyel csökken. Amennyiben a számaink összege eléri a tizenegyet, vagy a hazardirozásnál a csúcsra értünk, megnyerhetjük a húsz dolláros főnyereményt. Az Anirog illetékesei bizalmasan megsúgták, hogy azért ilyen alacsony a főnyeremény, nehogy az emberek elpártoljanak Rózsa Gyuri telefonos műsorától...

Előbb-utóbb valamennyi nyereményünket elveszítjük. Eredményességünket a SPIN (forgatás) alatt láthatjuk. A legmagasabb forgatásszámot a H1 alatt találjuk. Száz feletti forgatásszám már jó teljesítménynek számít.

3.45. L E G I O N N A I R E

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                                     +
+   Joystick: 1.port   +
+                                     +
+                                     +
+   Billentyűzet: -   +
+                                     +
+                                     +
+++++

```

A filmen, videón elterjedt kommandós történetek sok programozó fantáziáját megragadták. Ez a játék is egy a sok hasonló közül. Légiósok vagyunk, és egyik nap a felderítő egységet támadás éri. Rajtunk kívül a peloton egy tagja sem éli túl a támadást. Egyedül nekünk van lehetőségünk, hogy áttörve magunkat az ellenség gyűrűjén visszajussunk az erődbe.

Golyózápor közepette öt élettal indulhatunk első akadályunk leküzdésére. Mint a mesékben, itt is hét pályát kell leküzdenünk (00-06-ig), mire kinyílik az erőd kapuja. Ezzel persze nincs vége a játéknak, a nehézségi fokozat eggyel nő, és kezdődik minden előlről. Így a hetes fokozat és minden további, amely héttel osztható, megegyezik az első pályával (00 fokozat).

Milyen akadályok kerülhetnek elénk? A 0 fokozatban csak pálmák, torlaszok, aknatölcsérek (ez utóbbiak inkább csak díszek, ugyanis keresztül mehetünk rajtuk). Továbbiakban ezeken kívül patakok keskeny híddal, bunker, melyből magasabb fokozatokban lőnek is ránk, szögesdrót és ezek tetszőleges kombinációja nehezítik az előrehaladást.

Ha eltalálnak, kicsit hátrábbról kezdhetjük újra, szerencsétlen esetben visszakerülhetünk a fokozat elejére. Elég pontot gyűjtve, vagy egy-egy fokozat átlépésekor új életet kapunk, az életek száma azonban sosem több kilencnél.

Azok számára akik nem akarják vagy nem tudják a játékot végigjátszani, de mégis kíváncsiak a pályákra, néhány megjegyzés:

Betöltés után térjünk át MONITOR üzemmódba. Írjuk be az örökéletet:

>28B0 2C <RETURN>

valamint a pálya sorszámát:

>27DF 0X <RETURN>, ahol X 0-6 lehet.

Most már csak el kell indítani a programot:

G1800 <RETURN>

3.46. L E M O N A D E

```

+++++
+      I r á n y í t á s      +
+      =====              +
+      A program kérdései    +
+      alapján               +
+                               +
+++++

```



A Lemonade egyszerű, de nagyszerű játék. Nincs szépen kidolgozott grafika, nincs elbűvölő zene, a fegyverek is hallgatnak, bombák sem zuhognak. Szerény kivitelű Basic játékot készített a Commodore Educational Software, viszont mindazok, akik szeretik a gazdasági játékokat, nagy örömet lelik a programban.

A feladatban egy gyerek a nyári szünidejére tíz dollárt kap kölcsön. Rendelkezésére áll egy limonádéárúsító bódé, ahol kipróbálhatja üzleti képességeit. Be kell szerezni az alapanyagokat, a cukrot, a citromlevet és a műanyag poharakat. A cukrot ötkilogrammos csomagokban árulják, a citromlevet literes flakonokban, s a poharakat százdarabos csomagolásban. Az áruk kissé ingadozik.

Száz pohár limonádéhoz öt kiló cukor, két és fél liter citromlé kell. Ügyesen kell megállapítani az árakat, tekintettel arra, hogy magas árnál csökken a fogyasztás, alacsony árnál viszont könnyen ráfizethetünk. A kereslet függ az időjárástól is. A várható hőmérsékletről és páratartalomról tájékoztatást kapunk. Ne higgyünk azonban vakon a Meteorológiai Intézetnek, néha ők is melléfognak.

A játékban figyelemmel kísérhetjük az üzleti forgalom alakulását. Vigyázzunk, nehogy kifogyjon a cukor, a citrom vagy a pohár. Minden héten tájékoztatást kapunk arról, mi lett volna az ideális ár. A tizedik hét végén a gép kiértékeli a teljesítményünket. A kölcsönkapott pénzt természetesen vissza kell adni. Az eddigi legjobb eredményünk (a tíz dollár levonása után) 109,91 \$ volt. Kíváncsian várjuk, sikerül-e valakinek túlszárnyalni ezt!

3.47. L O N E S U R V I V O R

A Lone Survivor (az egyedüli túlélő) talán az egyik legfantáziadúsabb szöveges játék, melyet valaha is láttam. A legjobb sci-fi történetekbe illő helyzetben tehetjük próbára találatkonyságunkat. Méltánytalanul kevesen ismerik ezt az érdekfeszítő programot, s őszinte kíváncsisággal várjuk, hogy olvasóink közül kinek sikerült a végére jutnia.

Mindenkit izgat, hogy mi vár az emberiségre, s sokakban felmerült a gondolat, hogy érdekes lenne "átmenteni magunkat" az elkövetkezendő évtizedekbe. Nem tudjuk biztosan, de nem kizárt annak a lehetősége, hogy mélyhűtéssel (hibernálással) a szervezet életfolyamatait le lehet lassítani, s alkalmas időben a kísérleti személyt újra fel lehet ébresztetni. De mi vár a modern Csipkerózsikára? Technikai csodák, jólét, boldogság? Brian Howarth, a program szerzője kételkedik ebben. Úgy véli, hogy hőse egy nukleáris háború után ébred fel, egy technikailag jól felszerelt, sugárbiztos bunkerben tér magához, az emberiség utolsó túlélőjeként. Utolsó reménye, hogy három napon belül megtalálja és elindítson egy űrhajót, amellyel elmenekülhet a sugárfertőzött bolygóról.

IRÁNYÍTÁS

Mint minden szöveges játékban, itt is egy-egy tőmondat (állítás + általában egy alany) irányíthatjuk az eseményeket. A Lone Survivorban a következő parancsokat használhatjuk:

ACQUIRE	- megszerez	MAGNIFY	- mágnesez
ANY	- néhány	MAIM	- megcsonkit
ASCEND	- felmegy	MEND	- megjavít
ATTACK	- megrohamoz	MOVE	- mozgat
BANG	- dörömböl	MUNCH	- csámcsogva rág(csál)
BREAK	- tör	NET	- hálóval borít
CATCH	- elkap	NORTH	- észak
CHUCK	- eldob, állon ver	NIBBLE	- harapdál
CLAMER	- kúszik	OPEN	- kinyit
CLAMOUR	- lármázik	PERUSE	- gondosan elolvas
CLIMB	- felkapaszkodik	PICK	- felcsip
CLOSE	- zár	PLAY	- játszik
DESCEND	- leereszkedik	PRESS	- megnyom
DESTROY	- lerombol	PROCESS	- feldolgoz
DEVOTE	- szentel, szán	PRODUCE	- termel, alkot
DEVOUR	- elnyel, elpusztít	PULL	- húz, ránt
DIG	- ás	PUSH	- tol
Disconnect	- szétkapcsol	QUIT	- lecsendesít
DOFF	- levet (ruhát)	READ	- elolvas
DON	- felvesz (ruhát)	RECHARGE	- újra tölt
DRINK	- iszik	REFILL	- újra tölt
DRIVE	- járművet vezet	REMOVE	- eltávolít
DROP	- leejt	REPAIR	- megjavít
DUMP	- lezúdit	RUIN	- lerombol
EAT	- eszik	RUN	- elszalad
EXAMINE	- megvizsgál	SAVE	- ment
FEEL	- érez, megtapint	SCOFF	- megzabál
FILL	- tölt	SCORE	- pontszám
FIRE	- meggyújt	SEARCH	- kutat
FIT	- illeszt	SEIZE	- megragad
FIX	- rögzít	SHOOT	- lő
FORCE	- kényszerít	SHOVE	- lök, taszít
FRISK	- ugrándozik, szökdécsel; megmotoz (fegyvert keresve)	SHUT	- becsuk (ajtót)
GET	- kap, nyer, szerez	SLEEP	- alszik
GRAB	- hirtelen megragad	SLING	- hajít, parittyából lő
GRIP	- megmarkol	SLINK	- ólalkodik
HELP	- segít	SLUMBER	- szunyókál, szendereg
HINT	- értésére ad, célozgat	SMASH	- összezúz
HURL	- hajít	SOUTH	- dél
HURT	- megsebesít	START	- elindul
INFORM	- tájékoztat	STEEP	- belemerül
INJURE	- kárt okoz	STEER	- kormányoz
INSERT	- beilleszt	STEEVE	- alaposan megrak (űrhajót ra- kománnyal)
INSPECT	- megszemlél	STORE	- raktároz
INVEST	- bekerít, körülzár	SWING	- kivágódik (ajtó)
JOIN	- illeszt	TAKE	- vesz, fog
JUMP	- ugrik	TASTE	- megkóstol
KICK	- rúg	THROW	- dob
KILL	- megöl	TOSS	- lök, ad
LEAP	- ugrik	TOUCH	- megérint
LEAVE	- elenged	TUG	- megránt, meghúz
LEVEL	- szint	WALK	- sétál
LOOK	- néz	WRENCH	- elgörbit

Elegendő az első négy betűt használni. Ez gyorsítja a beírást, de egyben nehezzé teszi a szavak fordítását.

A MENEKÜLÉS ESÉLYEI

A teljes játék leírása szinte lehetetlen, s talán nem is volna célszerű (a megfejtett titok már nem is érdekes többé). Az elinduláshoz azonban szolgálunk néhány jótanáccsal.

A felébredés után tapogassunk körbe (TOUCH). Ekkor egy vasdorong akad a kezünkbe. Ezzel törjük össze a hibernáló kapszula tetejét (BREAK CANOPY). A szobában lévő számítógép képernyőjén elolvashatjuk, hogy mi történt az emberiséggel. Az egyes szintek között az áruszállító lift segítségével közlekedhetünk. Ne feledjük, hogy a szabadban magas sugárszintre kell számítanunk. Szerezzük meg a Geiger-Müller számlálót, valamint a sugárvédő ruhát. Ez utóbbi egy ládikában van, ami rúgásra nyílik. Az épületen kívül az élet elkorcsosult maradványaival találkozhatunk: eltorzult erdőt, mutáns élőlényeket láthatunk, s egy óriásira nőtt nyuszi is útitársul szegődik hozzánk. Egymás után érnek a meglepetések, s csak rajtunk múlik, hogy megtaláljuk-e az űrhajót.

A LONE SURVIVOR HELYSZÍNEI

Csatangolásunk során a következő helyzetjelentéseket kaphatjuk:

Strange Bed – furcsa ágy
Stone Chamber – sziklakamra
Goods Elevator shaft – teherszállító liftakna
I'm in an Airlock – egy légzáró zsilipben vagyok
Canteen – büfé, kázinó
Storage room – raktárszoba
I'm out in the open air – kint vagyok a szabad levegőn
Monitoring Laboratory – megfigyelő laboratórium
I'm on the top of the Elevator – a lift tetején vagyok
I'm in an Elevator – a liftben vagyok
I'm in the Showers – a zuhanyzóban vagyok
Travel Tube – metróalagút
I'm on a Launching Pad – a kilövőpályán vagyok
I'm on an embarkment Gantry – a berakodási állványzaton vagyok
Spacecraft control Cockpit – az űrflotta irányító pilótaülése
Huge Spacecraft – hatalmas űrflotta
Strangely deformed Forest – furcsán deformálódott erdő
I'm on a Forest trail – egy erdei ösvényen vagyok
I'm on a Lake Shore – egy tóparton vagyok
Wooden Cabin – fakunyhó
Forest clearing – erdei tisztás
I'm on an Island on the Lake – a tó egyik szigetén vagyok
Security Bunker – biztonsági bunker
Small motor Boat – kis motorcsónak
I'm by a wire Fence – egy sodronykerítésnél vagyok
I see a large Rocket on the other side – egy nagy sziklát látok a másik oldalon
Travel Pod – utazófülke
Hidden Vegetable plot – elrejtett zöldséges kert
DUSTBIN – szemetes vödör
Mess... I'm DEAD !! – benne vagyok a pácban meghaltam !

A LONE SURVIVOR ÜZENETEI

A játék folyamán a következő üzeneteket kaphatjuk:

O.k. – rendben van

I see – tudomásul vettem

I've found – találtam ...

Something – valamit

Nothing special – semmi különlegeset

Sorry I can't – elnézést, nem tehetem

Your task is to survive !!! – a feladatod az, hogy túléljed azt

There's no room to move – nics elég hely a mozgáshoz

My hand touched – a kezemmel megérintettem

It worked – működött

VDU displays the message – VDU kijelzőjének üzenete

HOLOCAUST NOW ENDED – a tömegmészárlás immáron befejeződött

NO EVIDENCE OF HUMAN SURVIVAL – az emberiség túlélésének semmi nyoma

HUMAN RACE PRESUMED EXTINCT – az emberi faj feltehetően kihalt

STARSHIP EXODUS WILL SELL DESTRUCT ASSCHEDULED IN DAYS – a tervbevett csillagközi vándorlás meg fog hiúsulni

Video Consol buzzes – berreg a videó berendezés

It reads – az olvasható

ACCESS FOR AUTHORISED PERSONNEL ONLY – idegeneknek belépni tilos !

A button marked "START" – start feliratú gomb

EXODUS launch control Software – EXODUS (kivonulás, vándorlás) kilövési vezérlő szoftver

A label with writing on it – egy felirattal ellátott címke

"TO LAUNCH AREA" – a kilövési terület felé

Battery – elem, telep

Is badly corroded – rettenetesen elrozsdásodott

I forced it! – nagy nehezen kinyitottam

Happens – történt

I'm at the top – a csúcson vagyok

I'm climbed the Cable – felmáshztam a vonókábelén

I'm at the bottom – (valaminek) az alján vagyok

Door swings open – az ajtó kivágódik

CLIMB UP or CLIMB DOWN – fel- vagy lemáshszunk?

A feast – egy ünnepség, lakoma

Mmrnmnm! Delicious! – Hm! Nagyon finom!

Ferret – vadászmenyét

Lunges at me and bites me – nekem támad és ütlegel

Suit oxygen – levegőtartályos védőruha

Suit is contaminated – sugárfertőzés érte a ruhát

Radiation kills me – a sugárzás megöl engem

Heavy fall-out in atmosphere – a dolgok rosszul alakultak a légkörben

The Card is – a (belépő)kártya

Not magnetic – nem mágneses

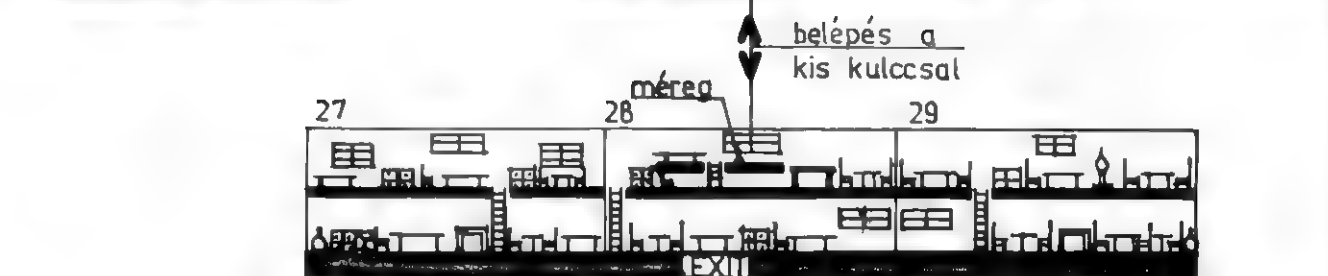
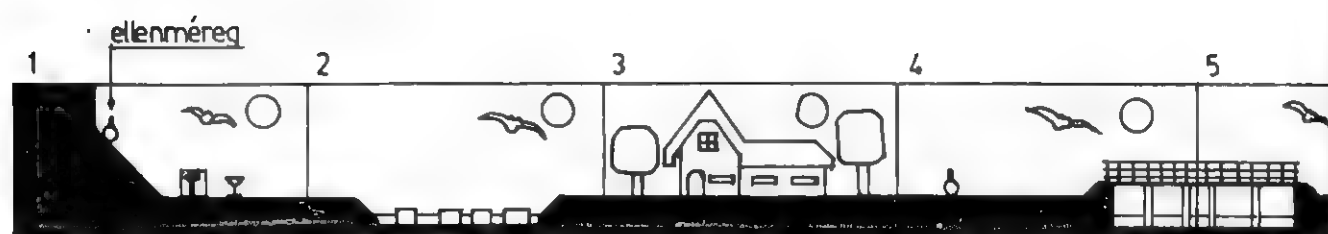
Now magnetic – most már mágneses

"INSERT MAGNETIC PASS CARD" – tedd be a mágneses belépőkártyát

"TO UNDERGROUND HQ" – a földalatti főhadiszállás felé

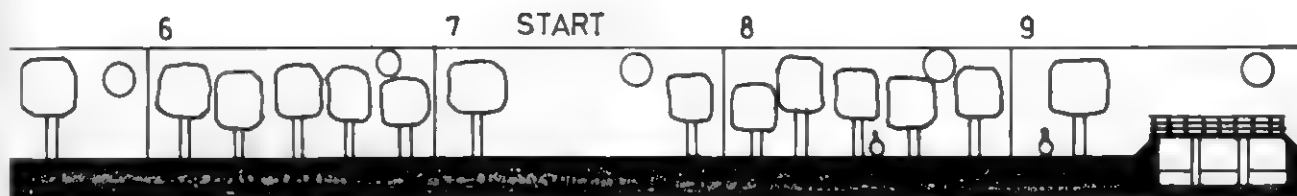
Pod travels underground at great speed then stops – a földalatti szerelvény nagy sebességgel halad, majd megáll

Onboard Computer says – a fedélzeti számítógép közli
Suit is now clean – a ruházat most már tiszta
I'm nice and clean now! – Most már csinos és tiszta vagyok
It's far too heavy for me! – ez igen-igen bonyolult számomra
No thank you – nem, köszönöm
The Rabbit – a nyúl
Is in way – van az úton
Look a bit upset now! – egy kissé izgatottnak látszik
Oh, dear ! – ó, istenem !
Gets tangled in the Net! – összegubancolódott a háló
The engine isn't running – a motor nem működik
I sailed to a secluded – elvitorláztam egy elhagyatott ... -ra
Island – sziget
Lakeshore – tópart
Is following me – követ engem
Munches the giant lettuce – óriási fej saláta
Why not open it first !? – Miért nem nyitod ki előbb !?
All I get is a hissing noise – csupán egy sziszegő hangot hallok
I fall and I kill myself – lezuhantam és agyoncsaptam magam
Doesn't look too friendly – nem látszik valami barátságosnak
Robotic voice says – robohang azt mondja
Launch sequence starts ... – visszaszámlálás kezdődik
BLAST OFF! I've escaped from a dead Planet...Hooray – Kilövés! Megszöktem a halott
bolygóról. Hurrá!
"Insert disk" – tedd be a lemezt
Engine fires first time – a motor azonnal begyullad
Suit is now refilled – a (védő)ruha most már fel van töltve
Fence is electrified! I'm electrocuted! – a kerítés feszültség alatt van. Áramütést kaptam!
RADIATION LEVEL – sugárszint
SAFE – biztonságos
EXTREMELY HAZARDOUS – különösen veszélyes
Is exhausted – kimerült
I'm asphyxiated – megfulladtam
Moves of oxygen left – elszökik az oxigén
An Oxygen Gauge – oxigéntartály
I'm fully rested now – most már teljesen kipihentem magam
I'm attacked by mutant while sleeping – amíg aludtam, egy mutáns megtámadott
Not safe to sleep here – nem biztonságos itt aludni
No point in that! – nincs értelme annak
I'm on my own – magam ura vagyok
I'm very tired – nagyon fáradt vagyok
I sleep – alszom
I've run out of time, Rocket self destructs – kifutottam az időből, a rakéta magától fel-
robbant

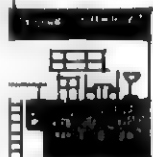


kis kulcs

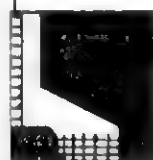


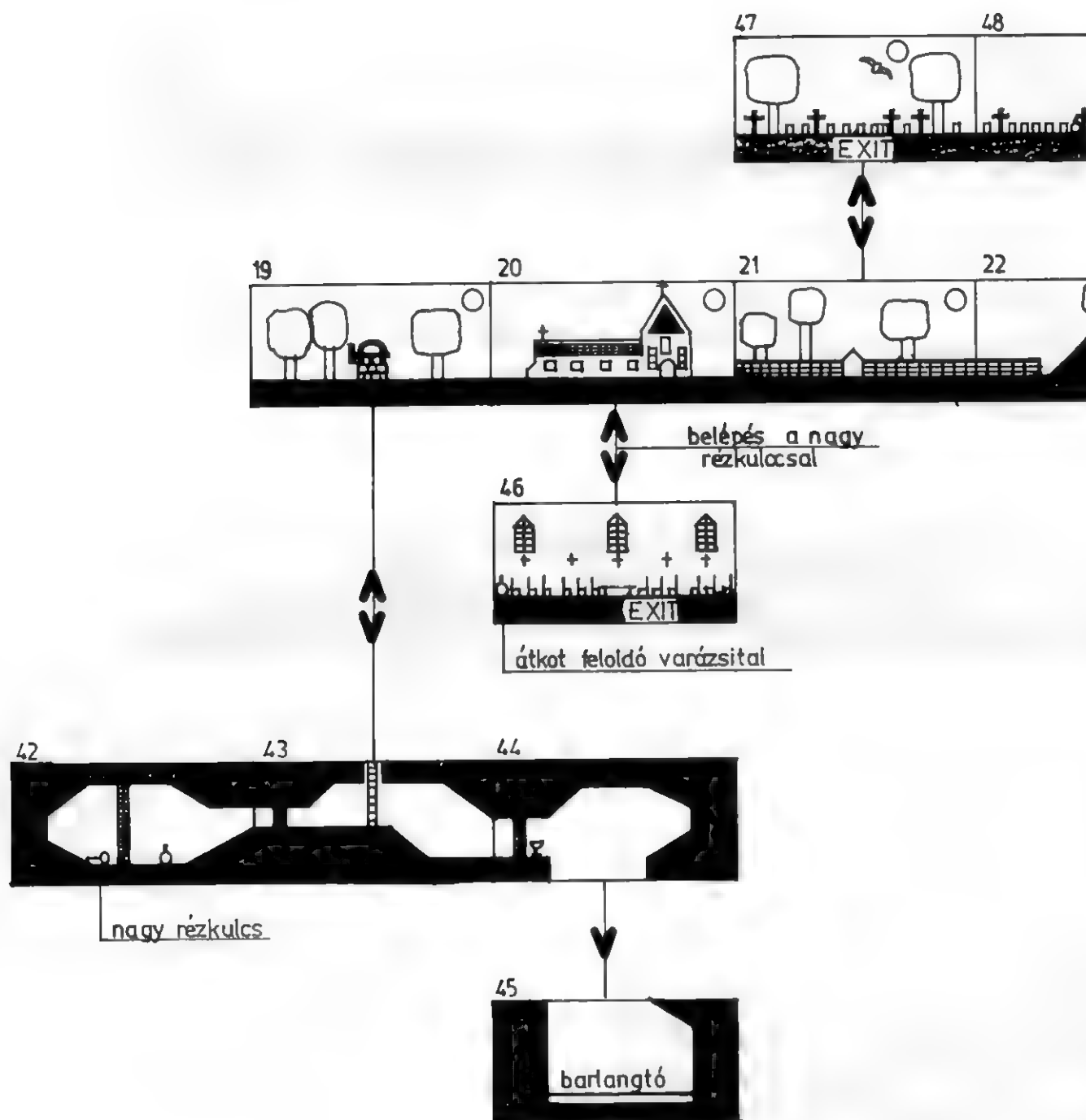


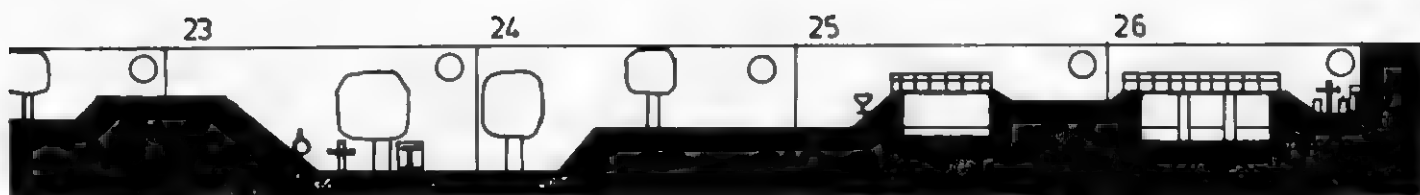
belépés a
kis kulccsal



lejárat csak a varázs-
ital megtalálása után







MAGICIAN'S CURSE

3.48. MAGICIAN'S CURSE

A Gremlin Graphics most sem okozott csalódást. Egy kis programban jó grafikájú ún. küldetés jellegű játékot ad a kezünkbe. Talán a spritekezelést lehetne kiemelni. Ilyet eddig csak C-64-en vagy Atarin láthattunk. A cím azt jelenti: A varázsló átka.

A játékos egyenesen egy mese kellős közepébe kerül. Feladata megkeresni a bűvös bálványt, mely megtöri a varázslatot. Ez mélyen a föld alatt, sok rejtekhely mögött található. A küldetés teljesítéséhez hét talizmánt kell összegyűjteni. Ahhoz, hogy életerőnket megőrizzük, időnként egy-egy varázspalackot, vagy kelyhet ki kell üríteni. Óvatosan bánjunk vele, mert az egyikben mérge van, és ha nem találjuk meg gyorsan a közelben levő ellenszert, elpusztulunk. A vérszívó denevérek, a lehulló mérges almák, az elátkozott patak vize, a csukódó ajtók mind-mind jelentősen gyengítik erőnlétünket. Mégis vigyáznunk kell, és tartalékoljunk is az inséges időkre. Persze ez az utóbbi pár mondat nem vonatkozik azokra, akik a programból az életerő csökkenését átírják. (Néhány ügyes programozó már megtalálta ezt a programrészletet.)

```

+++++
+      I r á n y í t á s      +
+      =====              +
+                               +
+ Joystick: 1.port            +
+                               +
+ Billentyűzet:               +
+                               +
+ kurzor fel - ugrás         +
+           le                 +
+ nyílak - balra              +
+           jobbra             +
+                               +
+ SPACE - ajtókon             +
+           be/ki              +
+                               +
+++++

```



A játék nyolc fokozatból áll eredetileg. Ezek csak abban különböznek egymástól, hogy fokozatonként egyre több denevér támad és mérges alma potyog a fejünkre. A nyolcadik és az ezután következő fokozatokat igen nagy gyakoriattal, vagy a már említett turpissággal lehet teljesíteni.

A továbbiakban részletesen ismertetjük, hogyan lehet a küldetést teljesíteni. Javasoljuk, hogy ennek elolvasása előtt próbálja meg mindenki legalább egyes fokozaton a játékot. Segítségül mellékelünk egy térképet is.

Összesen 45 kép található a játékban. A kezelhetőség megkönnyítésére megszámoztuk őket. Kezdetben a hetedik képen vagyunk. A tizediken található egy kulcs, mellyel bemehetünk a hármas és a tizennégyes képen lévő házba. A nagy rézkulcs a kút (19) 42-es képen van. Ez a templomot (20) nyitja. Ahhoz azonban, hogy a kútból kijussunk, meg kell szereznünk a 44-es képen levő kelyhet, ráadásul úgy, hogy ne essünk közben a 45-ösön a barlangtőbe. A hármas ház középső szobájában, az emeleten (28) mérge van a butykosban. Ezt nem szükséges meginni, de elfogyasztásakor 5000 pontot kapunk. Ekkor rohamosan csökken az energiánk, s csak az egyes képen található palack megszerzése szünteti meg a mérgezés következményeit. A 29-es képen levő gyertya megszerzése ahhoz szükséges, hogy az egyébként sötét képernyőket bevilágítsa. A

templomban (20) egy másik varázssítal van (46). Ezzel lehet a pincerendszerbe lejutni a 14-es ház belsejéből (30). Ezek után már csak a hét talizmánt kell összegyűjteni az 1, 12, 26, 31, 34, 40, 48-as képekről. Ehhez a 21-es képen található temetőbe is be kell jutni. A hét talizmán megtöri a varázsló hatalmát, leomlik a 40-es képen található fal, és beléphetünk a bálványt rejtő 41-es szobába.

A játék során szereshető pontszámok a következők:

drink (ital)	500
potion (ital)	100
poison (méreg)	5000
candle (gyertya)	750
talisman (talizmán)	1500
antidote (ellenméreg)	2500
magic secret (bűvös titok)	2500
large brass key (nagy rézkulcs)	750
small key (kis kulcs)	750

3.49. MASTER CHES S

A nevével ellentétben egyszerű programról van szó. Ugyanakkor a sakkprogramoktól elvárható alapfunkciókat ellátja. Indítás után csak azt kell megadni, melyik színnel óhajtunk játszani, és mennyi ideig gondolkozzon egy-egy lépésen a gép.

A játék elkezdődik. Néhány billentyű hatására egy hét pontból álló menü jelenik meg. (kurzor jobbra, kurzor le, <INST/DEL>, <CLEAR/HOME>, <RETURN>)

1. RETURN - visszatérés a játékhoz
2. SET LEVEL - fokozat beállítása, csak a gondolkodási időt lehet állítani
3. REARRANGE - átrendezés:
megjelenik a SQUARE (mező) felirat. Kijelöljük a változtatandó mezőt, majd <RETURN>, most a PIECE (bábu) kérdésre (fekete), vagy <W> (fehér) és a megfelelő bábu jelét írjuk be. (<P>, <R>, <N>, , <Q>, <K>) Más billentyűre letörli a mezőn álló bábút.
4. SET UP - beállítás ugyanaz, mint az előbbi, annyi különbséggel, hogy teljes állást fel lehet állítani
5. LOAD GAME - játszma betöltése kazettáról
6. SAVE GAME - játszma kimentése kazettára
7. NEW GAME - új játék

Az 1-7 gombok lenyomásával kiválaszthatjuk a megfelelő tevékenységet.

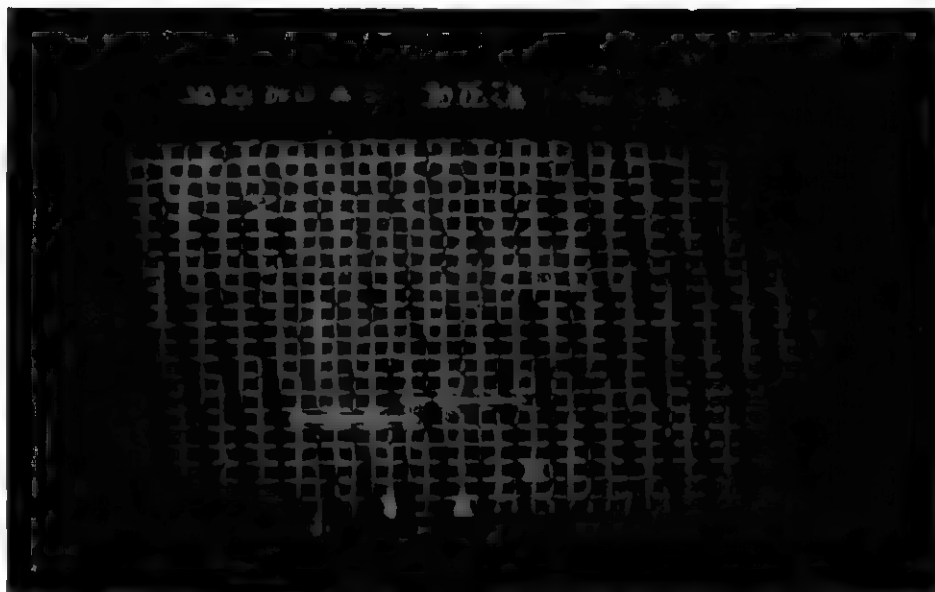
3.50. M A T R I X

A játéktermek istentelen lármát csapó, villódzó játékainak hangulatát idézi fel a Llamasoft és az Ariolasoft kooperációjában készült Matrix. Erre lehet elmondani, hogy vajúdtak a hegyek, és egy kis egeret szültek. A Matrix jellegzetes példája a minden fantáziát nélkülöző lövöldözős játékoknak. A játék használati utasítása akár egyetlen mondat is lehetne: "Ne engedd el a joystick tűzgombját!".

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick: 1. port   +
+ (csak 1 játékos esetén)+
+   Billentyűzet: -    +
+   +   +   +   +   +   +
+   P   - szünet       +
+   SPACE - szünet vége +
+   +   +   +   +   +   +
+   f1  - 1 vagy 2     +
+         játékos      +
+   f2  - az 1. játékos +
+         hányas pályán +
+         kezdjen (1-6) +
+   f3  - 2 játékos     +
+         esetén hány   +
+         joy.-kal ját- +
+         szunk         +
+   HELP - a 2. játékos +
+         hányas pályán +
+         kezdjen (1-6) +
+   +   +   +   +   +   +
+++++

```



Bizonyára ezeknek a programoknak is van keletje, sőt azt is el kell ismerni, hogy a Matrix technikai szempontból pazarul elkészített program. A mozgatás gyors és pontos, a grafika mutatós, a hangeffektusok is megfelelnek a játék jellegének – egyszóval minden együtt van a "szellem mételyezéséhez".

A játék húsz feladatból (zónából) áll. Egy hálós terepen kell az ellenséget szétlőni. A támadóknak több fajtája létezik. Az egyik kukacra emlékeztető lény (a leírás szerint droid), amelyet ha eltalálunk, darabjaira esik szét. Hozzáérni életveszélyes! Ha az alsó sorba érkezik, a korábbi vízszintes mozgását átlósra cseréli fel. A droidok fáradhatatlanul dobálják a bombáikat. A másik fajta támadót a leírás Kozmikus Tevének nevezi, ami igen szabadon szárnyaló fantáziára utal, mivel a képen csupán színes téglalapoknak látszanak.

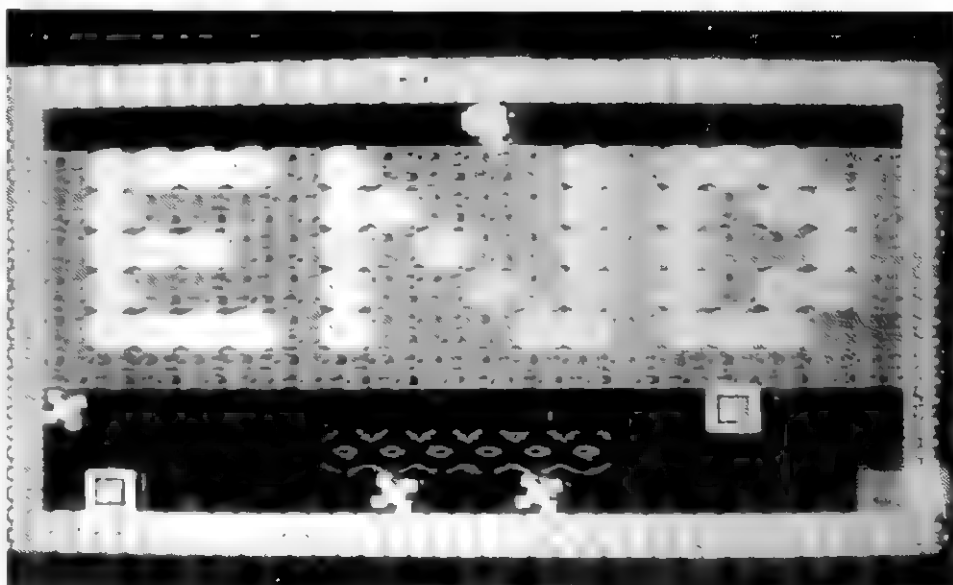
A képernyő alsó felén a Zappernek nevezett ellenség lézerefegyverrel igyekszik eltalálni a hősünket. S akinek még ez sem elég, hamarosan találkozhat a harctér felső felén egy Snitch-nek titulált álnok teremtménnyel, aki követi a mozgásunkat, és igyekszik megsemmisíteni a harcosunkat. A pálya közepén kis akadályok és lövedék-eltérítők vannak. A játék során a fentiek mindenféle kombinációja előfordul.

3.51. MC STONEY IN THE CAVES

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick: 1.port   +
+   Billentyűzet:      +
+   +   +   +   +   +   +
+   Z   - balra        +
+   X   - jobbra       +
+   :   - fel          +
+   .   - le           +
+   +   +   +   +   +   +
+   P   - szünet       +
+   ESC - öngyilkosság +
+   +   +   +   +   +   +
+++++

```



Az Icicle Works után (vagy előtte? – ki tudja az elsőbséget eldönteni?) egész családja született a "vigyázz, hogy nehogya fejedre essen valami" jellegű játékoknak. A Mc Stoney in the Caves ennek a sorozatnak egy igen jól sikerült darabja. A játék szerzői nem is igyekeznek titkolni a hasonlóságot. A főhős születése és halála ugyanazokkal a grafikai és akusztikus eszközökkel van megoldva, mint az Icicle II.-ben. A helyszín azonban nem a zord észak, hanem egy elhagyatott barlang, és nem a lavina temet el, hanem kőomlás.

A játék elején az <S> billentyűvel meghatározhatjuk a sebességet (fast-gyors, slow-lassú), s az <M>-mel pedig ki- illetve bekapcsolhatjuk a zenét. A <SPACE> lenyomása után hősünk, Mc Stoney (szabadon fordítva: Kőkobaki úr) elindul, hogy összegyűjtse a drágaköveket. Úgyesen kell dolgoznia, nehogy a sziklák maguk alá temessék. A barlangban különféle lények is garázdálkodnak. A forgó kőzúzó fel s alá jár, viszonylag könnyen elkerülhető. Nem így a négyzetekkel telerajzolt vándorsziklák, amelyek – ha szemernyi lehetőségük van rá, – tévedhetetlen biztonsággal rántkalálnak. Ha viszont sikerül a vándorsziklákra követ ejtenünk, akkor azok egy halom drágakővé alakulnak át.

A Mc Stoney in the Caves rendkívül nehéz játék. Sokáig nem tudtunk a hetedik pályánál tovább jutni. Van azonban egy trükk, mellyel tetszés szerint továbbjuthatunk a következő pályára.

A program betöltése után térjünk át monitor üzemmódba (MONITOR <RETURN>), majd gépeljük be a következő rutint:

```
.0FE8      SEI          <RETURN>
           LDA#$00     <RETURN>
           STA$FF19    <RETURN>
           STA$FF15    <RETURN>
           LDA#$C3     <RETURN>
           STA$FF12    <RETURN>
           LDA#$39     <RETURN>
           STA$FF13    <RETURN>
           JMP$1E48    <RETURN>
```

Indítsuk el a programot! Ha valamelyik pályán elakadnánk, nyomjuk meg egyszerre a <RUN/STOP>-ot és a <reset>-et, majd a

G0FE8 <RETURN>

paranccsal a következő pályára juthatunk.

A Mc Stoney ügyes ötvöze az ügyességi és logikai játékoknak. Noha az időnk könnyörtelenül telik, általában mégis van elég lehetőségünk, hogy felmérjük a terepet, s megkeressük a legjobbnak tűnő megoldást. Az általam megvizsgált példánynak azonban egy komoly hibája volt, nevezetesen az, hogy a botkormány felfelé hatástalan. A billentyűzetről – néha a <CONTROL> lenyomása után – már hatásosan irányíthatjuk Kőkobaki urat.

3.52. M E R C E N A R Y

```

+++++
+           +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   \               +
+   lásd: 100+4 első  +
+           kötete     +
+           +
+++++

```

Az előző könyvünkben részletesen foglalkoztunk a XXI. századbeli űr-hajótörött kalandjaival a háborúban álló Targ bolygón. A történet szinte kimeríthetetlen. Érdekességképpen lehet említeni, hogy a Novagen Software Ltd. megjelentetett egy segédeszközcsoomagot (MERCENARY Targ Survivor Kit), amely segítségünkre lehet abban, hogy "túléljük" az űrkalandot. A készletben megtalálhatjuk Targ bolygó Központi Városának térképét és főbb nevezetességeit. Tanulmányozhatjuk a földalatti erődítményrendszert, és az Orbitális Komplexumot is. A készletben megtalálhatjuk a bolygó közlekedési eszközeit, s azok legfontosabb technikai adatait. A Túlélési Csomag legizgalmasabb darabja az Interlude on Targ (Közjáték a Targon) címet viselő sci-fi novella. Elképzelhető, hogy erre a könyvünk következő kötetében még visszatérünk. Addig is – ismert és ismeretlen barátaink segítségével – a Mercenary néhány olyan érdekességét írjuk le, melyek az előző kötetben nem szerepeltek.

Mindenekelőtt egy tévedésünket szeretnénk kijavítani. Az előző kötet megállapításával szemben, a **,**-nál nem az űrhajó található, "csupán" a csillagközi jármű működtetésénél nélkülözhetetlen Nova hajtómű. Ha megszereztük a hajtóművet, irány a 03.15 szektor! Itt találhatjuk az űrhajót (Interstellar ship). Ha -vel beszálltunk és az <E>-vel elhelyezkedtünk a pilótaülésnél, Benson megkérdezi, hogy indulhatunk-e, erre <Y>-nal vagy <N>-nel válaszolhatunk.

Az űrhajót nem csak ellopni lehet. Ha az összes tárgyat a helyére tesszük, több mint egymillió kreditet gyűjthetünk össze. Ha a kommunikációs szobába bevisszük az antennát, akkor a berendezés megkérdezi, hogy rendelkezünk-e 999.999 kredittel. Ha nem, akkor tegyük le az antennát, s folytassuk tovább a kutatást. Ha megpróbálnánk becsapni a Palyarokat, örök fogságba kerülünk. Ha megvan a pénzünk, nyomjuk meg az <Y>-t, s ekkor közlik velünk, hogy két perc múlva leszáll a csillagközi űrhajó a 08-08-as szektorba.

Végezetül célszerű összefoglalni, hogy az egyes tárgyakat hová kell vinni, vagy milyen hatást eredményeznek.

M i t	h o v a
Energy christal	Palyar vagy Mechanoidok (a Palyarok többet fizetnek)
Catering provisions	konyha
Antenna	kommunikációs szoba (pénz nem jár érte)
12939 vagy Pepsi	tanácssterem
Mechanoid	tárgyaló
Neutron	gépterem (kell az antigrav. is!)
Medical Suplies	kórterem
Useful armament	Palyar vagy Mechanoid fegyvertár (a Palyarok többet fizetnek)
Gold	kincstár
Large box	raktár
Data bank	vezérlőterem
Nova drive	csillagközi űrhajó
Winchester	laboratórium

Hasznos tárgyak s z e r e p ü k

Metal detector	megmutatja, hogy mely épületeket kell elpusztítani
Anti time bomb	a szétlőtt házakat visszaállítja
Photon emitter	a sötétben világít
Power amp	teljesítményfokozás

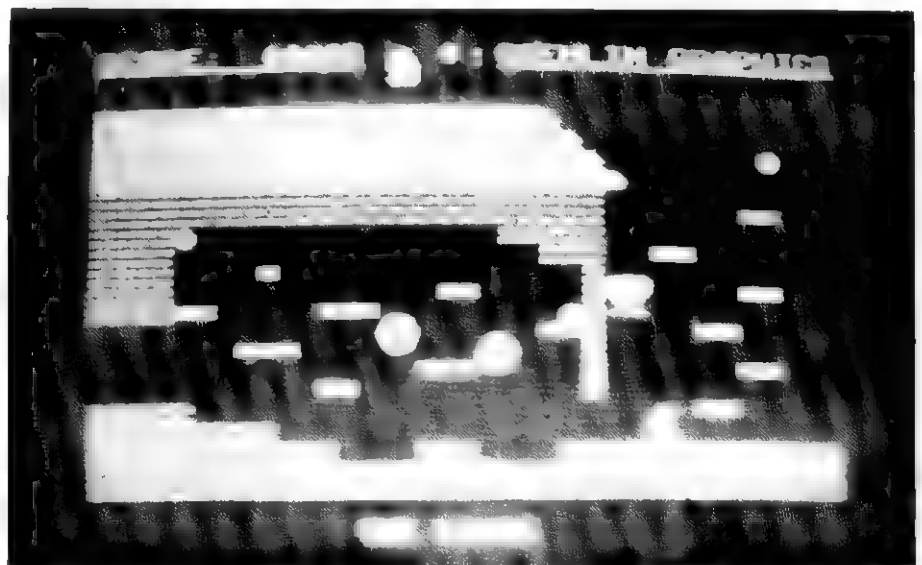
Továbbra is megfejtésre vár, hogy hogyan és mikor kell használni a célzókészülékeket (sights), az átjárási engedélyt (pass), a sajtot (cheese) és a koporsót (coffin). Ezek azonban a játék lényege szempontjából nem döntőek.

3.53. MONTY ON THE RUN

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 1.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:      +
+                               +
+   ;   - fel          +
+   /   - le           +
+   Z   - balra        +
+   X   - jobbra       +
+   RETURN - ugrás     +
+                               +
+   ESC  - újra kezdés +
+                               +
+++++

```



Szép kivitelezésű, szellemes programnak örülhetnek a Manic Miner típusú játékok kedvelői. Szinte természetes, hogy ez a harminc képpel rendelkező történet a Gremlin alkotása.

A mese szerint Monty, a kis vakond most szökik meg a börtönből, és az a feladata, hogy minél távolabb jusson. A szabadság felé vivő út álcázott átjárókon, különféle rejtekhelyeken keresztül vezet. A meneküléshez szükség van a minden pályán elszórtan található aranypénzekre is. Pontosabban, a játék célja az összes, azaz 67 db eldugott pénz begyűjtése. Ha ez sikerült, ez a felirat jelenik meg:

WELL DONE! YOU HAVE COLLECTED ALL THE COINS
[Pompás! Ön összegyűjtött minden pénzt]

A pálya több nagyobb egységből áll:

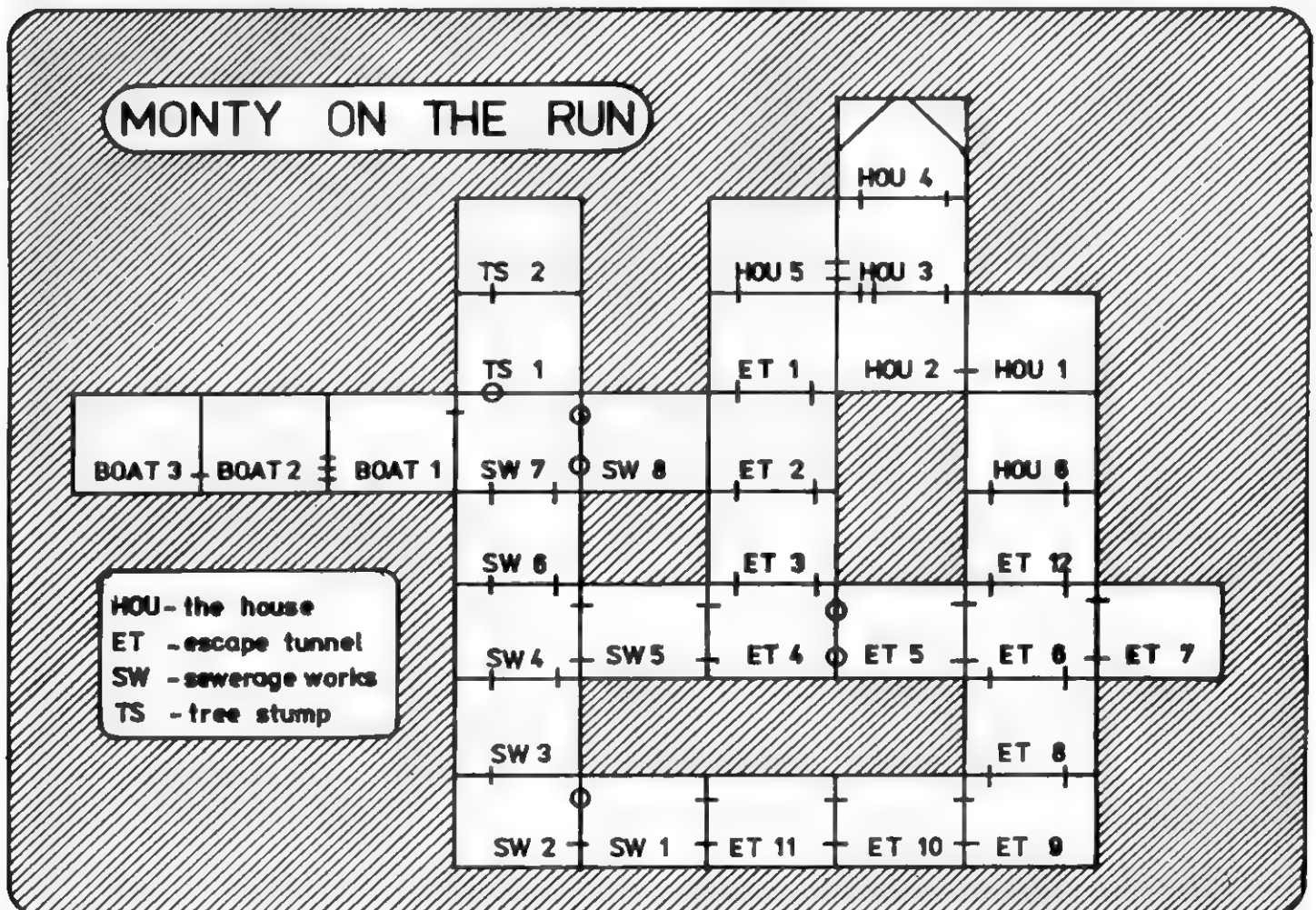
- THE HOUSE (ház)
- ESCAPE TUNNEL (alagút a szökéshez)
- SEWERAGE WORKS (csatornázási művek)
- TREE STUMP (fatönk)
- DAS BOAT (csónak)

A feladat teljesítéséhez meg kell ismernünk a pályák elhelyezkedését. Sokszor előfordul, hogy egyszer már bejárt úton nem tudunk visszafelé menni. A kezdőkép ábráját is jól vessük eszünkbe, mert megegyezik az utolsó pályával (az utolsó BOAT), de az teljesen sötét.

Helyenként a falon is átmehetünk. Vigyázzunk arra, hogy amikor a hajóhoz érünk, már minden addigi begyűjtendő pénz a birtokunkban legyen, mert onnan már nem tudunk visszamenni az elmaradtakért.

Ha valaki reménytelennek látja a 67 db pénz összeszedését, akkor egy <RUN/STOP> és reset után írja be a következőt:

>2D2A XX, ahol XX a pénzek száma



3.54. MOUNT VESUVIUS

Két híres ókori kereskedővárost, Pompejit és Herculaneumot i.sz. 79. augusztus 24-én a Vezúv kitörése semmisítette meg. A katasztrófa során kétezer ember halt meg, s a városok soha sem épültek újjá. Igaz, a közömbös utókor ebből csak az előnyöket nézi, vagyis azt, hogy a négy méter vastag hamuréteg nagyszerűen konzerválta az épületeket. Az ásatások során feltárták a fórumok maradványait, számos templomot, amfiteátrumot, színházat, kövezett utcákat, vásárcsarnokot, fürdőket, valamint számos közhasználati tárgyat. A művészettörténet páratlan értékei a megmaradt falfestmények és mozaikképek.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick : 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+       Z   - balra   +
+       X   - jobbra  +
+       ,   - fel     +
+       /   - le      +
+   SPACE - emberek  +
+           felvétele +
+                               +
+       J/K - joystick/ +
+           billentyű   +
+                               +
+++++

```



A Vezúv azóta sem aludt ki. Az utolsó heves kitörése 1914-ben volt. A Tynesoft programozói úgy vélték, nem árt kicsit gyakorolni a mentést, hátha újra megismétlődik a katasztrófa.

A veszélyeztetett völgyben elszórva nyolc ház található. Ezekből kell kimenteni az embereket egy helikopter segítségével. A helikopter leszállópályájáról libegővel szállítják el az utasokat. Sok tépelődésre nincs időnk, a láva rohamosan terjeszkedik.

A helikopterünk tartályában csupán 1200 egységnyi hajtóanyag fér el. Ha távoli útra indulunk, nagyon kell igyekeznünk: az üzemanyag hamar kifogyhat. Ha fogytán van az üzemanyagunk, siessünk vissza az indulási helyre, és töltsük fel a tartályt. A hegyek között csak úgy ereszkedhetünk le a házakhoz, ha ellenkező irányba fordulunk. Ha a házak fölé értünk, a <SPACE> lenyomásával, vagy a tűzgomb segítségével vehetjük fel a kétségbeesett lakosokat. A házakban több ember is lehet, így célszerű többször is lenyomni a <SPACE>-t. A gépünkön egyszerre csak öt utast szállíthatunk.

Minden pályán meghatározott számú embert találunk. Az elsőn húsz vezúv-völgyi lakos közül tízet kell megmenteni. A lakosok száma minden pályán öttel több, s ezek közül a felét meg kell menteni. Páratlan számú lakos esetén a megmentendők számát a gép lefelé kerekíti. (Köszönjük, Tynesoft!)

A képernyő felső felén követhetjük a játék alakulását. Leolvashatjuk a pontszámunkat (score), a lakosok számát (inhabitants), a hajtóanyag mennyiségét (fuel), a legnagyobb pontszámot (hi score), a minimálisan megmentendő emberek számát (minimum rescue), valamint a helikopter utaslétszámát (passangers). Minden megmentett és elszállított emberért öt pontot kapunk. Az egyes szinteken szerzett eredményeink nem adódnak

össze. A hi score alatt csak a legjobb szint-eredményt láthatjuk. A <J> ill. <K> billentyű megnyomásával a játék folyamán bármikor válthatjuk, hogy joystickkal vagy billentyűzetről irányítjuk a helikoptert.

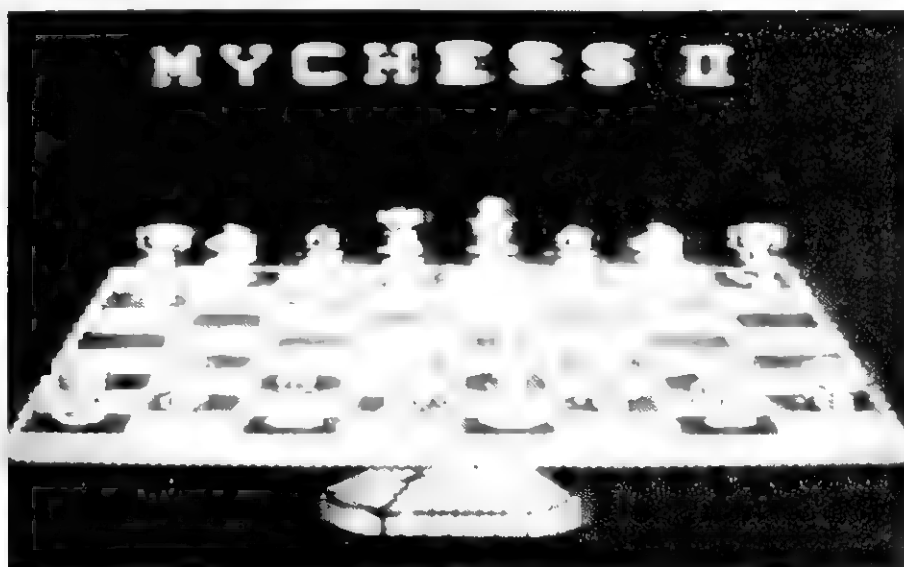
A láva terjedési sebessége nem minden szinten azonos. Vigyázzunk, mert ha az olvadéknak megyünk, megsemmisülünk. Ugyancsak véget ér a küldetésünk, ha kifogy az üzemanyagunk. A Mount Vesuvius nagy ügyességet kívánó játék. A tizenharmadik szint elérése (nyolcvan lakos, negyven megmentendő személy) már komoly teljesítményt jelent.

Új pályára akkor kerülünk, ha a minimálisan megmentendő számú lakost (minimum rescue) a libegőhöz vittük, és a lakosok száma (inhabitants) valamilyen módon nullára csökkent. Ez vagy úgy történik, hogy a többi embert is sikerült megmenteni, vagy a láva temette maga alá őket.

3.55. MYCHESS II

Ez a program eredetileg C64-en futott, és innen írták át – pontosabban ennek háromdimenziós változatát – Plus/4-re. Alapvetően elég, ha két gomb működését ismerjük.

- <?> - a menü jelenik meg
- <f1> - a táblát és az írásmezőt váltogathatjuk



Természetesen a többi sakkprogrammal való összehasonlítás megkönnyítésére most felsoroljuk az összes választási lehetőséget.

Az alábbi műveletek a <CTRL> billentyű egyidejű lenyomása mellett működnek:

- <A> - bemutató játék ki/bekapcsolása
- <C> - térfélcseré a játék közben, és a gép lép
- <G> - hang ki/bekapcsolása
- <J> - matt-feladvány megoldása
- <K> - feladvány lépésszámának beállítása (2-9)
- <L> - játékerő beállítása (1-9)

- <N> - új játék (<Y> a kérdésre)
- <O> - nyomtatás
- <P> - játékos mód ki/bekapcsolása
- <Q> - kilépés BASIC-be (<Y> a kérdésre)
- <R> - a tábla 90 fokos elforgatása
- <S> - a lehetséges lépéseket bemutatja, vagy sem
- <T> - a tábla 180 fokos forgatása
- <V> - más változat
- <@> - visszajátszás (egy másik menü érvényes erre az időre)
 (először <Y> a kérdésre)
 <CTRL>+<R> - újra kezdi a visszajátszást
 <CTRL>+<S> - visszajátszás sebességének beállítása
 <CTRL>+<X> - kilépés a visszajátszásból
 <RETURN> - előrelépés
 <f1> - képváltás
 jobbra/balra kurzornyal - előre/visszalépés
 <?> - az aktuális menü

A továbbiak már <CTRL> billentyű lenyomása nélkül működnek.

jobbra/balra kurzornyal - előre/visszalépés
 <RETURN> - erőltetett lépés

- <*> - beállítás
 ezután is <Y> a kérdésre, és <?>-re megint egy új menü
 <RETURN> - új sor
 <CTRL>+<C> - tábla törlése
 <CTRL>+<D> - figura törlése
 <CTRL>+<N> - kezdő állapot módosítása
 <CTRL>+<X> - kilépés a módosításból
 jobbra kurzornyal - egy sor javítása
 balra kurzornyal - visszalépés
 <?> - az aktuális menü

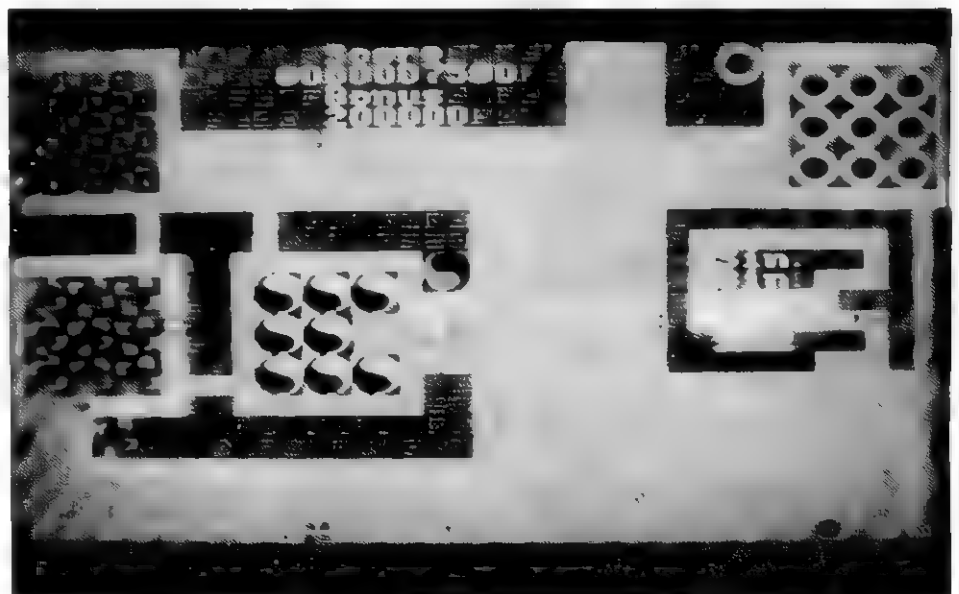
Sajnos két dolgot nem lehet megváltoztatni: a szint és a dimenziót. Ebben az állapotban bármily gyönyörű a program grafikája, csak színes TV-n, kevés figurával lehet áttekinteni az állást.

3.56. O B L I D O

```

+++++
+      I r á n y í t á s      +
+      =====              +
+      Joystick: 1.port       +
+      Billentyűzet:          +
+      A      - fel           +
+      Z      - le            +
+      <      - balra         +
+      >      - jobbra        +
+                               +
+++++

```



Amikor elindítjuk a játékot, először csak nagy kesze-kuszaságot látunk. A képernyőn jellegzetes rajzolatú, 2x2 méretű négyzetek, valamint ugyanolyan ábrával jelölt "házak" találhatók. Ebben az oltári nagy rumliban kell rendet teremtenünk.

Nézzük, hogyan is kell játszani. Tekintsük át először a játékeret! A pályát egykarakternyi szélességű sáv határolja, ezen belül helyezkednek el a házak. A játék négy fokozatból áll. Az egyes fokozatokban a házak száma, mérete és elhelyezkedése eltérő. Az első feladatnál négy darab 3x3-as, a másodikban négy 3x4-es, a harmadikban öt 3x4-es és végül a negyedik fokozatban hat 3x4-es méretű, színes vonallal határolt épület található.

A házakhoz lakók is tartoznak. A lakók különböző színű, két karakter oldalhosszúságú négyzetek, melyeken jellegzetes azonosítójel is található. Így fekete-fehér készüléken is jól lehet játszani az Oblidot. A megfelelő minta a házak bejáratánál is szerepel. A négyzetekből éppen annyi van, hogy kitöltsék a lakhelyüket. Tehát az első feladatnál mindegyik rajzolatú négyzetből kilenc, a továbbiakban pedig tizenkettő.

A táblán van még egy Sin Binnel jelölt terület, ahol csak úgy hemzsegnek az ide-oda cikázó kis szellemek. Ezt a részt nevezik Pandora szelencéjének. Pandoráról annyit érdemes megjegyezni, hogy a görög mitológia egyik szereplője, aki kíváncsiságával minden földi baj okozója lett. Kinyitotta ugyanis azt a szelencét, amelybe Zeusz a bánatok és gondok szellemeit zárta, s így ezek szétrepültek a világban.

A legendákból térjünk vissza a nem kevésbé érdekes játékra! Kezdekor a program véletlenszerűen elhelyezi a lakókat a táblán. A feladatunk az, hogy egy kurzor méretű "rendőr" segítségével a lakókat a házukba tuszkoljuk. Ha adott idő alatt mindenkit sikerült helyére irányítani, újabb pályára térhetünk. A megmaradt időt nem vihetjük magunkkal, viszont ezt a gép pontszámunkhoz adja. A rendőr elég szabadon mozoghat. Átléphet a határokon és az átjárókon is. A lakók viszont nem tartózkodhatnak a határvonalon, egyszerűen visszapatannak róla. Így a rendőrrel viszonylag jól megközelíthetjük őket. Egyszerre több négyzetet is tudunk irányítani. Ha a ház megtelt lakóival, a képernyő villogni kezd.

A rendőrrel nem mehetünk át a ház falán, s nem léphetünk be Pandora szelencéjébe sem. Innen időről-időre elszabadulnak a bűn szellemei. Ezek egy karakter nagyságú mintás rajzolatú négyzetek. Többségük a határsávban szaladgál, de van olyan is, amelyik a belső területre is ki tud lépni. Vannak köztük terroristák, akik gátlástalanul lövöldöznek, másokat elég, ha kikerülünk. A lakókat a szellemek nem veszélyeztetik. Épp ellenkezőleg: ha sikerül egy szellemre rálöknünk egy lakót, a gonosz megsemmisül. Ezért száz, illetve háromszáz pontot kapunk. Ha azonban a szelence egykori lakói kapnak el bennünket, 20 ezer egységnyi időt veszítünk.

Az első pályán 200 ezer, továbbiakban kétszer, háromszor, négyszer annyi idő áll rendelkezésünkre a rendcsináláshoz. Ez is mutatja, hogy az Oblido elég időtrabló játék. Számoljunk ezzel, amikor belekezdünk.

3.57. O L T I C

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick:  -   +
+                               +
+   Billentyűzet:  +
+                               +
+       O - bal   +
+       P - jobb  +
+       Q - fel   +
+       A - le    +
+                               +
+++++

```

Nagy titokzatosság lengi körül az Optic Software Oltic programját. Ha egyáltalán létezik ilyen nevű szoftverház, akkor erről csupán e programból értesülhettünk. Az Olticnak nyomát sem lelni katalógusokban vagy a számítógépes magazinokban. Gondot jelent a cím lefordítása is: szerintünk ilyen angol szó nincs is! Így tehát zavarban vagyunk a program értékelésénél. Ha bebizonyosodik a sejtésünk, hogy amatőr programról van szó, akkor azt kell mondanunk, hogy nagyon ügyes; a szerző szinte mindent kihozott, amit csak lehet a BASIC-ből. Amennyiben hivatásos programozók kereskedelmi forgalomban lévő termékéről van szó, akkor már joggal lehet felvetni, hogy a programban miért csak az eredeti karakterkészletet használták, s hasonló kérdéseket.

A tennivalónk igen változatos. Az első feladatot Casanova is megirigyelhetné: a környék szíveit kell megszerezni. Ha elég sokat meghódítottunk, bal oldalon kinyílik egy kapu, s rátérhetünk a következő pályára.

Itt az első feladatunk, hogy a jobb oldalon lévő szívet felszedjük, majd az alsó úton menjünk el egy kis házba. Ha annak jobb alsó elemét megérintjük, forogni kezdenek az ablakai, majd kilő bennünket a kéményen. Ez követően szálljunk be a bal oldalt lévő folyó alsó szakaszán kikötött csónakba, s ütközés nélkül hajózzunk fel a folyón.

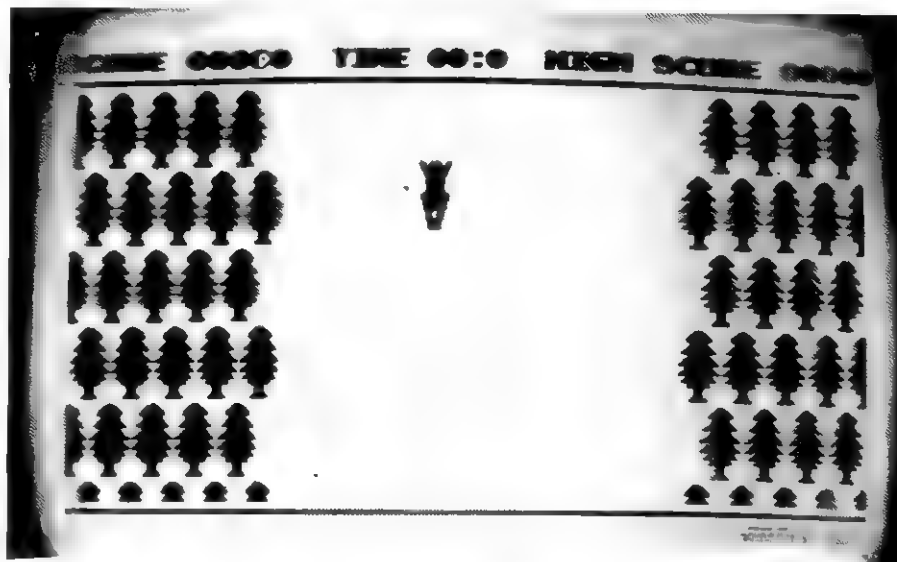
A harmadik pályán a világűrt hódíthatjuk meg. Feladatunk, hogy elkerüljük az ütközést a meteorokkal. Ha ügyesen manőverezünk, megérkezünk egy új bolygóra, ahol az utolsó feladat vár ránk. Először pepita elemekből kell egy hidat építenünk oly módon, hogy meghatározott sorrendben felszedjük azokat, majd az épülő hid felső elágazásához visszük. Ha átjutottunk a hidon, két mozgó ajtón kell átmennünk. Ha ez sikerült, érintsük meg az alsó téglalap két rövidebb oldalának egyikét, s akkor bejuthatunk a felső épületbe. A villogó nyíl mutatja a haladási irányt. Érintsünk meg oldalról egy derékszöget bezáró elemet. Ezzel teljesítettük a küldetést, s örömmel fogadhatjuk a gép gratulációját. Ha akarjuk, újra kezdhethetjük nagy ügyességet kívánó expedíciónkat.

3.58. OLYMPIC SKIER

```

+++++
+      I r á n y í t á s      +
+      =====              +
+      Joystick: 1.port      +
+      Billentyűzet:         +
+      A      - lassít       +
+      Z      - gyorsít      +
+      3      - balra        +
+      4      - jobbra       +
+      T      - ugrás        +
+                               +
+++++

```



Egyszerű, és mégis jól kivitelezett játék ez. A program egy összevont alpesi siversenyt mutat be.

Első a lesiklás, utána következik a szlalom. Aki ezt a két futamot teljesítette a fenyvesekkel övezett, és sziklakkal, alattomos horpadásokkal ellátott pályán, jogosult a síugrásra. Ennek végrehajtásához szükséges még az is, hogy maradjon időnk és a szlalompályán is szerezzünk néhány pontot. Ezek határozzák meg ugyanis ugráskor a célpont távolságát.

Ha mindent teljesítettünk megfelelő időn belül, további bónusz pontokat kapunk, és minden kezdődik előlről. A második pályán egy-egy egyedül álló fenyőfa, a harmadikon ezenkívül összerakott farönkök, a negyediken még elhagyott silécek, az ötödiken szánkók is akadályozzák a pályán haladást.

A baleseteknél és a pályaszakaszok átlépésekor egy-egy megjegyzés is megjelenik fényűjságszerűen a képernyő alsó sorában. Itt közöljük ezeket, hiszen játék közben komoly gondot okozna az elolvasásuk.

SNOW FUN WHEN YOU KEEP CRASHING

Akkor élvezetes a hó, ha összetöröd magad.

IS IT DONT YOU JUST LOVE SNOW

Nem te vagy az, aki imádod a havat?

YOU BETTER STICK WITH STAMP COLLECTING

Jobb lenne, ha a bélyeggyűjtésnél maradnál.

YOUVE HIT MORE TREES THAN A FLYING SQUIREL

Több fát találtál el, mint egy repülő mókus.

OH DEAR

Te jó isten!

SKIBUSTERSUH OH

Sígyilkos

FRANKIE GOES TO THE ALPS ACCIDENT PRONE ARENT YOU

Frankie megy az Alpokba, a hasraesés csak véletlen, ugye?

VERY GOOD

Nagyon jó.

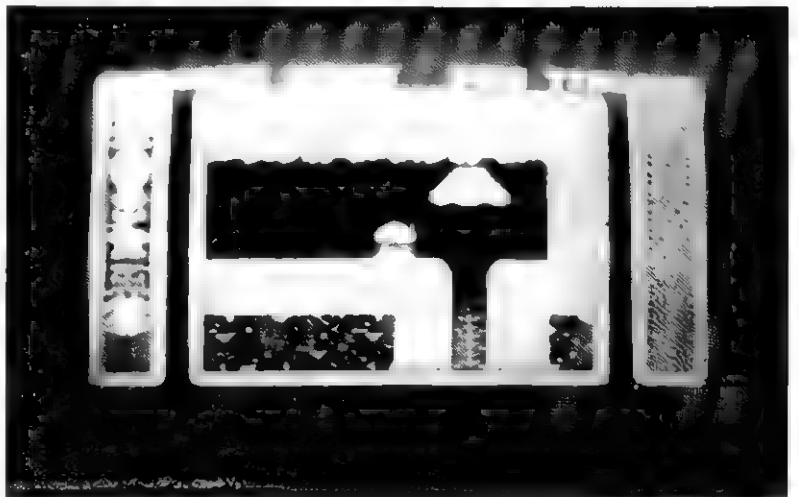
DID YOU HAVE A FUNNY
 Jól mulattál?
 PARALLEL
 Párhuzamosan
 TURN THIS HILL IS ALMOST AS STEEP AS FRON
 Fordulj, ez a hegy olyan meredek, mint egy fal!
 YOU BETTER STICK TO A SLEDGE
 Jobb lenne, ha a szánkónál maradnál.
 YOU DONT STICK TO SKIS TOO WELL
 Nem nagyon ragaszkodsz a léceidhez.
 WHO YOU GONNA CALL
 Kit hívsz?
 FIRST AID OH NO
 Elsősegély! Ó, nem!
 NOT AGAIN
 Ezt ne csináld többet!
 YOUR INSUTANCE KUST DOUBLED
 A biztosításod megduplázódott.
 HAVE YOU BEEN DRINKING
 Ittál?
 HAVE YOU GOT SOMETHING AGAINST THE GROUND
 Van valami bajod a földdel?
 YOU KEEP HITTING IT
 Folyton vered.

3.59. ONE MAN AND HIS DROID

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:  2. port  +
+   Billentyűzet:  +
+   +   +   +   +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   ,   - fel     +
+   /   - le      +
+   SPACE - felbontás +
+   +   +   +   +
+++++

```



Egy ember és a robotja – hirdeti a Mastertronic játékának címe. A robot valóban látható, de a gazdája bizonyára valamelyik kocsmában iszogat, és azt énekli, hogy "élet, élet, juhászélet, ez aztán az élet...". Teheti, mert hűséges komo(n)dora vigyáz a birkákra.

A képernyő bal oldalán lévő oszlopban láthatjuk, hogy a barikákat milyen sorrendben kell a helyükre terelgetni. A képek elég kesze-kuszák, így a fekete-fehér tévén nehéz ezt a játékot játszani. A jobboldali sávban láthatjuk azokat a birkákat, amelyek már helyükre kerültek. Ha sikerül megfelelő sorrendben egy-egy bégető állatot a helyére kergetni, jutalompontot kapunk, és a jószág villogni fog. Vigyázzunk, mert az időnk

rohamosan fogy. Ha már látjuk, hogy nem sikerül a feladatot teljesíteni, megkísérelhetjük tetszőleges sorrendben bekísérni a helyükre, s így jutalomidőt kapunk.

A robot nemcsak a birkákat terelgeti, hanem oldalirányban folyosókat is tud fúrni. Ez nagyon ötletes megoldás, de nem mindig célravezető, mert az állatok így könnyebben el tudnak menekülni. Lefelé mozgatva, a robot be tudja fúrni magát a földbe, de járatot nem tud építeni.

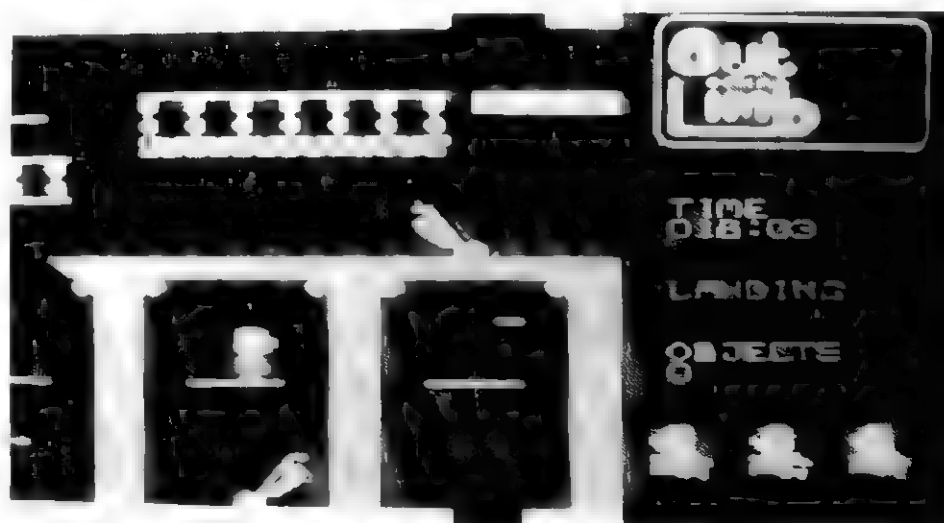
Érdekes, szórakoztató játék. A kivitelezés egyéni, és nem is rossz. Csupán azt lehet megjegyezni, hogy a zenéje elég gyengére sikerült. S annak is nagyon örültünk, hogy végre egy program, amiben nincs vérfürdő, nincs lövöldözés...

3.60. OUT ON A LIMB

```

+++++
+      +
+  I r á n y í t á s  +
+  =====  +
+      +
+  Joystick: 2.port  +
+      +
+  Billentyűzet:  +
+      +
+  CONTROL - balra  +
+      2  - jobbra  +
+  SPACE  - ugrás  +
+      +
+++++

```



A történet a magyar népmesékből is ismert égig érő fa modern változata. Már nem a legkisebb királyfinak vagy a szegényember egyetlen fiának kell megbirkózni a magassággal.

A történet három nagyobb egységet foglal magába. A fenti világ három szegletét kell bejárni az ott található aranytárgyakért. A megszerzett értékekkel visszamegyünk a hármas útelágazáshoz.

Hősrünk egyszerű szerelőruhában indul útnak, ugrálva ágról-ágra. A fa tetejéről a felhőkre, majd tovább kapaszkodva még magasabbra, egy másik világba érkezik. Akadályozói sem mesebeli szörnyek, hanem bogár, kacsa, robot, porszívó. Ezek zavarják meg ugrálás közben. Ha hozzájuk ér, vagy túl magasról esik le, egy életet elveszít. A játék eleje nagyon nehéz. Ha sok próbálkozás után fel is jutottunk valahová, újra lepottyanhatunk a földre. Sőt vannak helyek, ahol az összes életünket elveszithetjük, és ezen még az örökélet sem segít.

Később egyszerűbbé válik a játék. A második út Ausztráliába vezet minket. Itt kenguruval találkozhatunk, de azért ne érjünk hozzá. A fenti világ ötödik kontinense a Föld túloldalán van. Ezért "természetesen" az itteni alakok fejjel lefelé mozognak.

Ausztrália után egy hatalmas kastélyt kell bejárni: a konyhát, az ebédlőt. Ekkor a kastély tornyához érkezünk. Ennek a tetején találjuk az egyetlen mesebeli figurát, a varázslót, aki villámokat szórva próbálja megakadályozni a második tárgy megszerzését.

Ha ez mégis sikerült, indulhatunk a harmadik tárgy megszerzéséért. A táncoló kották és játékok között áthaladva át kell menni egy veszélyes alagúton. Itt még egy csapda (TRAP) is veszélyeztetni utunkat. Az alagút végén a hálószobában horkoló ember takaróján átmászva a kezdő képre jutunk. Az utolsó akadályt leküzdve az előszobában megtaláljuk a harmadik tárgyat, mellyel megtörjük a varázsló hatalmát.

3.61. P A P E R B O Y

```

+++++
+           +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+           +
+   Joystick: 2. port   +
+           +
+   Billentyűzet: -     +
+           +
+++++

```



Az Elite cég Paperboy (újságkihordó) című programja nagy sikert aratott az Atari és C-64-es tulajdonosok körében. Nem csoda hát, hogy hamarosan megjelent a Plus/4-es változata is.

A játék főhőse – Joe – egy Newp' Est nevű külvárosban keresi meg a zsebpénzét. Ez igencsak lakályos környék: nincsenek kerítések, és a családi házak is elég elszórtan helyezkednek el. Joe tehát felpattan BMX kerékpárjára, hogy kézbesítse a lapokat.

Nem kapott igazán nagy körzetet: mindössze húsz házat kell felkeresnie. Mivel első alkalommal jár orrefelé, minden nap megmutatják neki, hová kell az újságokat kézbesítenie. Hétfőn például minden páratlan sorszámú házba. Az előfizetők háza a térképen fehér színűek, a kézbesítésnél pedig zöldek. A nem előfizetők háza fekete. Sok tétovázásra nincs időnk, mert az első újságot mindjárt az első ház kilincsére kell akasztani. Ezt úgy érhetjük el, hogy a megfelelő pillanatban megnyomjuk a tűzgombot.

Kerékpározás közben kerülünk ki minden mozgó akadálytól így például a minduntalan elguruló labdát, a keresztben tovarobogó babakocsit, a kézzel-lábbal hadonászó részeget. Fel kell vennünk az újságköteget is (ez leginkább egy ládára emlékeztet). Ezt úgy tehetjük meg, hogy a kerékpár első kerekével nekihajtunk. Még nehezebb lesz a helyzetünk, ha lemegyünk a járdáról, márpedig ezt az útkereszteződéseknél meg kell tennünk. Itt a csatornalefolyókat kell nagy ívben elkerülni. Legyünk körültekintőek a visszatérésnél is, nehogy a járdaszegéllyel ütközzünk. Rendes ember nem lép a főre (még biciklivel sem), azonban időnként rákényszerülhetünk erre is. Ezzel viszont komoly veszedelemnek tesszük ki magunkat. A virágok között repdeső méhek felbolygatott raja támad ránk. Nem tudjuk kikerülni őket, de gyors tekeréssel megmenekülhetünk. Természetesen a virágágyásokon, postaládákon sem hajthatunk keresztül, s nem tanácsoljuk azt sem, hogy megpróbáljunk a ház falán átmenni.

Kezdetben nyolc újságot kapunk. Noha útközben felvehetünk újabbakat, azonban a nálunk levő lapok száma sohasem haladhatja meg a kilencet.

A pontosan kézbesített újságokért 250 pont jár. Ha olyan házba is bedobunk egy lapot, ahol nem fizettek elő, tiz bónuszt kapunk. A nap végén minden jól kézbesített újságért száz, minden bónuszért egy pont jár. Háromszor törhetjük össze magunkat.

Amint rátérünk az újabb napra, megláthatjuk, mennyire elégedettek a kuncsaftok. Ha egyetlen újságot sem kézbesítettünk, a következő nap valamennyien lemondják a megrendelést. Joe-t kirúgják az állásából, tehát a játék is véget ér. Amennyiben "idegeneknek" is vittünk, ettől az előfizetőink száma még nem változik.

Minél jobban igyekszünk, annál inkább gyarapodik a megrendelők száma. Sajnos, ahogy telik az idő, egyre több bokor nő ki a pázsiton, s így egyre bonyolultabb lesz a közlekedés.

3.62. PETALS OF DOOM

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick:   +
+   bármelyik port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+       Z   - bal   +
+       X   - jobb  +
+   SHIFT - fel    +
+   SPACE  - le     +
+   RETURN - tűz    +
+                               +
+   P   - megállítás +
+   Z   - újraindítás +
+   ESC - befejezés  +
+                               +
+++++

```

Ha volna olyan díj, melyet a legfigyelemfelhívóbb cím alapján ítélnének oda, valószínűleg a Gremlin Graphic jó eséllyel pályázna rá. A Petals of Doom ugyanis annyit jelent: A VÉGZET SZIRMAI.

A Petals of Doom egyike az idegen bolygók leigázásával foglalkozó játékoknak, s ebből a műfajból bárki tucatszám tudna példákat említeni. A történetben azonban van egy pihent elmére valló ötlet a mágikus hatású virágokról, ami ezt a játékot a többi lövöldözős program fölé emeli.

Képzeliük el, hogy egy idegen bolygón egy földalatti csapdába kerültünk. Sugárhajtású szerkezet (jetpack) segítségével haladhatunk, és lézerpisztollyal harcolhatunk a röpködő, pattogó űrlények ellen. A folyosó mindkét oldalát speciális erőterek zárják le. A kamrákban öt furcsa virág nyílik. Ha ezeket sikerül felnevelnünk, és kibontják szirmaikat, az erőter összeomlik. Hogy miért? Talán sokan emlékeznek még a hazánkban is játszott "A gammasugarak hatása a százszorszépekre" című filmre. A Gremlin Graphic

játékkiagyalói megfordították ezt a gondolatot: bemutatták, hogyan hatnak a százsorszések az erőterekre...

A játék menüvel indul, s ezt az <f1> gombbal aktivizálhatjuk. Letilthatjuk, vagy bekapcsolhatjuk a zenét, meghatározhatjuk, hogy billentyűvel vagy botkormányval akarunk játszani. Egytől hatig változtathatjuk az életeink számát, megnézhetjük a demonstrációt, vagy elindíthatjuk a játékot. Kezdetben "key" módban vagyunk, s figyeljünk arra, hogy átállítás után a menüben is csak joystick-kal haladhatunk tovább.

A mozgás botkormányval és billentyűvel egyaránt gyors. Ellenségeink közül a medvék csak vízszintes irányban tudnak haladni, és nem bántják a virágokat (bizonyára a leendő mézre gondolnak). Kerüljük az ütközéseket a macikkal. A többi űrszörny le- és felfelé is mozoghat. Ha eltaláljuk őket, vibráló tűzgömbökké alakulnak. Legyünk körültekintőek: ne emelkedjünk fel feleslegesen, ne lőddözünk vaktában. Könnyen elveszithetjük az életünket, ha kimerítjük a sugárhajtómű elemét, vagy túl sokszor ütközünk az űrlényekkel. Az életeinket, és a jetpack állapotát a képernyő jobb felső sarkában tanulmányozhatjuk, s itt láthatjuk, hogy hol tart a virágzás (Bloom). A teljesen kifejlett virágokat a szörnyek már nem tudják tönkretenni. Ha sikerül újabb pályára jutnunk (ennek feltétele, hogy mind az öt virág teljesen kifejlődjön), az ellenségeink száma nő.

Van egy érdekes harcmodor, amellyel eredményesen vehetjük fel a küzdelmet a "liliomtiprókkal". Rejtőzködjünk el a sarjadó virág levelei mögé, és onnan tüzeljünk! Így nem fogy az energiánk, és a veteményen átgázoló medvék sem árthatnak nekünk.

A képernyő bal felső sarkában radarképernyőn láthatjuk a közeledő ellenségeket. A virágpusztító szörnyek színe a radaron világosabb, mint a medvéké, és a cikázásukat is láthatjuk. Bevallom, a harc hevében nemigen tudtam figyelni erre, de bizonyára sokan vannak, akik jobban meg tudják osztani a figyelmüket kétfelé is.

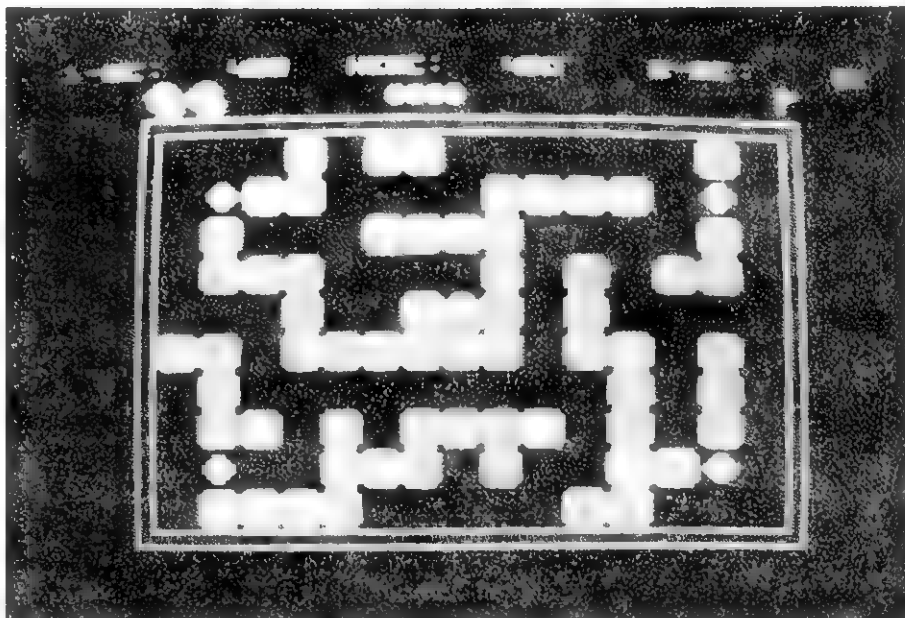
A játék grafikájától nem voltam elájulva. A virágok jellegzetesek, de meglehetősen csúnyák. Nem tartottam jó ötletnek azt sem, hogy jámbor macikat kell lelődözni. Határozottan tetszett viszont az, ahogy a kilőtt szörnyek vibráló tűzgolyókká válnak, majd elhamvadnak.

3.63. P E T C H

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: bármelyik +
+                               port +
+   Billentyűzet:   +
+   +   +   +   +
+   P   -   fel   +
+   .   -   le   +
+   L   -   balra +
+   ;   -   jobbra +
+   F   -   lövés +
+                               +
+++++

```



Üdítő kikapcsolódást jelent az Anirog Petch című játéka, egy furcsa állatfajjal, a Rózsaszín Pingvinnel a címszerepben. A feladatunk, hogy megvédjük titkos gyémántkészletünket a sarki szörnyekkel szemben a távoli északon. A feladat nem ismeretlen a gyakorlott játékosok előtt: elég talán a Tutti Frutti harmadik feladatát

felidézni. A jégtömböket és a gyémántokat hozzávágthatjuk gonosz támadónkhoz. A vastagabb jéghegyekbe befúrhatjuk magunkat. Bónuszban részesülünk, ha elég gyorsan semmisítjük meg az ellenséget, vagy ha sikerül sorba rakni a gyémántokat. (Ezért tízezer pont a jutalom.) A képernyő felső felében kis pingvin figurák mutatják az életeink számát, zászlók pedig a teljesített szinteket. A tojások száma megegyezik az egy pályán elpusztítandó ellenségek számával. Kezdetben az ellenségeink nem tudnak áthatolni a hótömbökön, de hamarosan megjelennek a hóevő lények is. Ha valamelyiket elpusztítjuk, új keletkezik helyette.

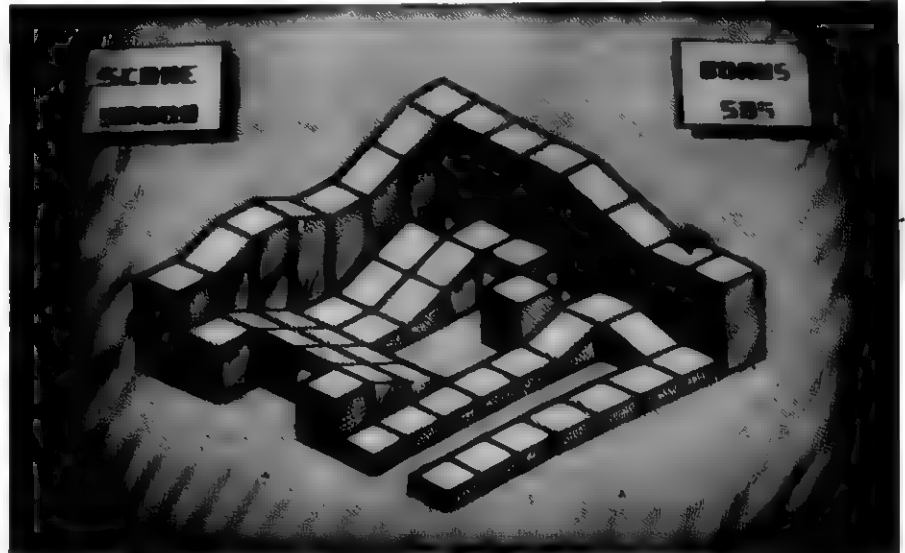
A Petch grafikája és zenéje egyaránt jó, az animáció is sikeres – kell-e ennél több?

3.64. PIN POINT

```

+++++
+      +
+  I r á n y í t á s  +
+  =====  +
+      +
+ Joystick: 2.port  +
+      +
+ Billentyűzet  +
+      +
+ nem használható  +
+      +
+++++

```



A címben szereplő tűhegy egy távol-keleti játék vagy fegyver angol neve. Nálunk ismeretlen, talán a bűgőcsigára hasonlít a legjobban.

A játék lényege az, hogy egy pörgettyűt tíz pályán vezessünk végig. Minden pályán egy meghatározott idő áll a rendelkezésünkre. Egy-egy pálya több képből áll, és ez megnehezíti a feladat áttekintését. (Ebben a játékban is legjobban egy jó rajz vagy térkép segítene. Az ilyen jellegű játékokhoz eddigadtunk is. Ebben az esetben megoldhatatlan problémával állunk szemben. Nem tudjuk ezt a térbeli alakzatot áttekinthető formában síkban ábrázolni.)

Az útvonal leginkább egy hegyi ösvényre emlékeztet. Hirtelen előbukkanó éles kanyarok, meredélyek és kaptatók váltják egymást. Az út mellett szédtő szakadékok vannak. Ha beleesünk, a pálya elejéről újabb kísérletet tehetünk. A joystick tűzgombja szolgál gyorsításra vagy erőteljes fékezésre, ugyanis az emelkedőkön nekifutással lehet túljutni, és a pörgettyű tehetetlensége miatt fékezésre is szükség van. Játsszani csak lágy, érintkezős joystick-kal lehet, azzal is csak komoly gyakorlás után. Azért, hogy mindenki megnézhesse, milyen pályák vannak, elárulunk egy trükköt:

A játék indítása után, ha már megúntuk az első pályán való sikertelen próbálkozást, nyomjuk meg a <RUN/STOP> és a gép oldalán található reset gombot. Először a reset gombot engedjük el.

MONITOR üzemmódba kerültünk. Írjuk be:

G3983, utána a <RETURN>-t nyomjuk meg.

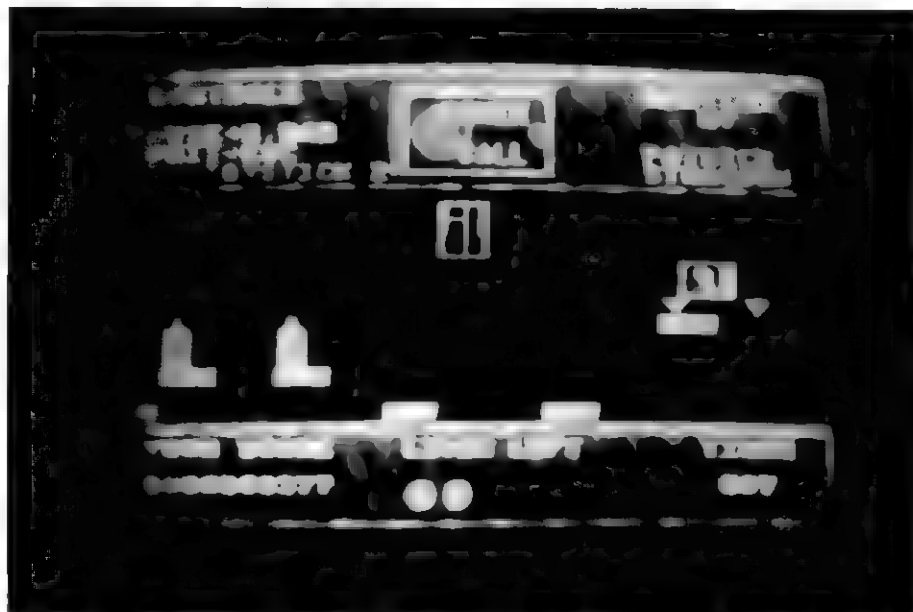
Erre egy zavaros ábra jelenik meg, majd a következő pálya. Ezt ismételve, végignézhethetjük mind a tíz pálya legalább első képét.

3.65. P O W E R B A L L

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:       +
+   2   - előre         +
+ RUN/STOP - ugrás      +
+ CTRL  - hátra         +
+   SPACE - szünet      +
+   ESC  - újratevés    +
+                               +
+++++

```

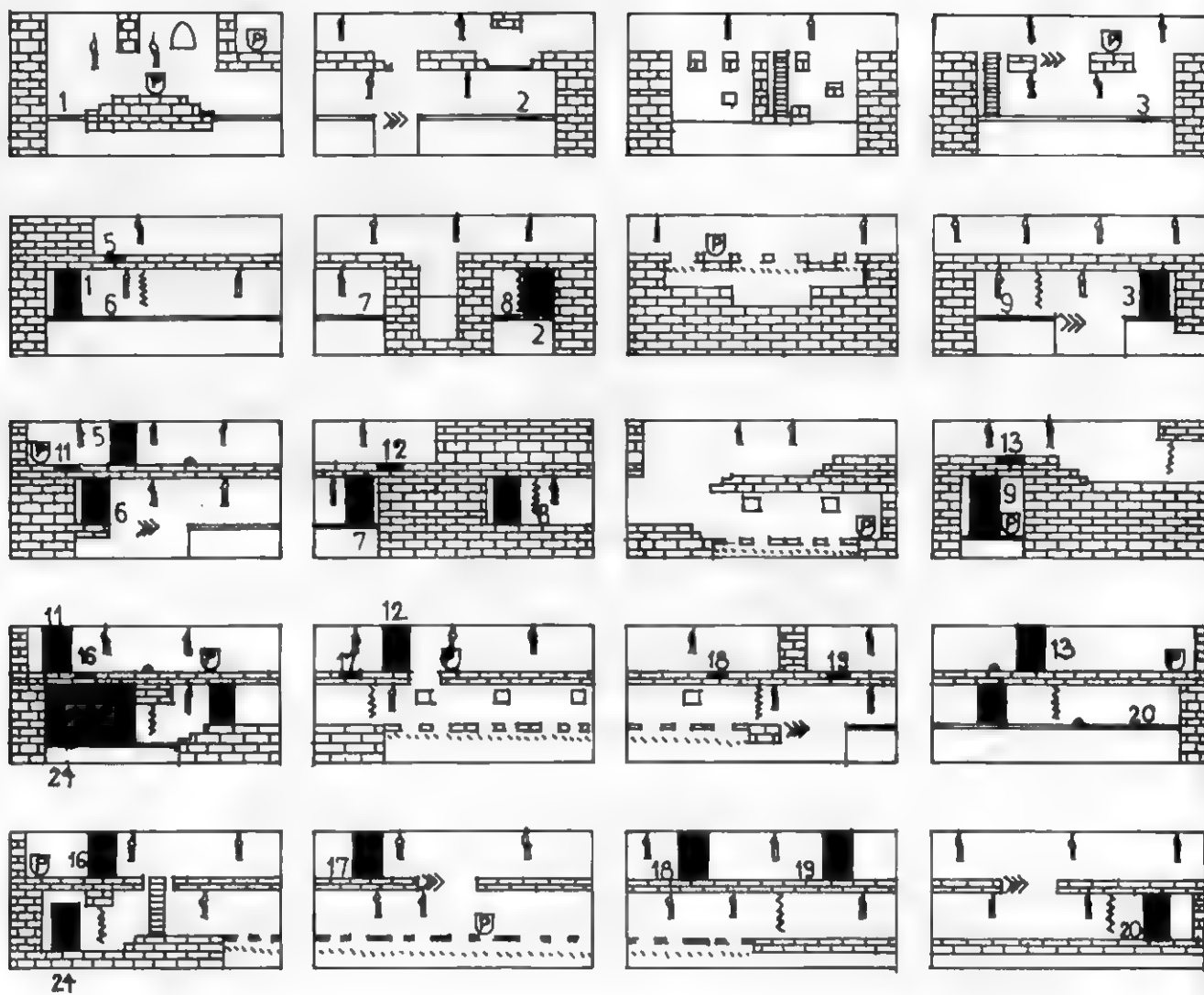


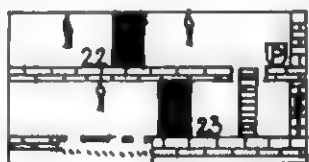
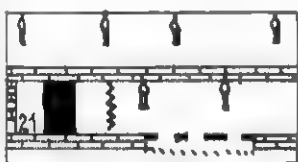
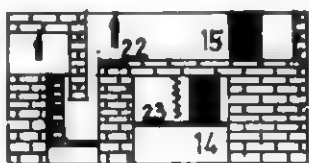
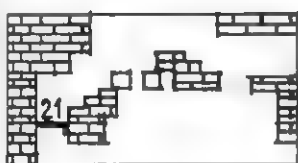
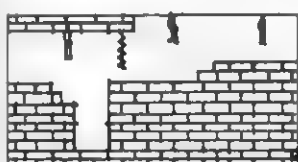
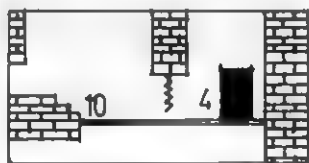
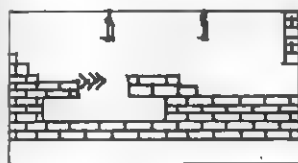
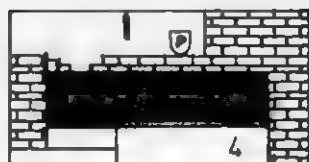
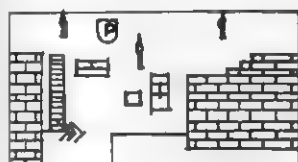
A játék címét nehéz lefordítani, mert a "hatalomlabdának", "erőlabdának" és társainak nincs sok értelme. A legelfogadhatóbb fordításnak a Labdazsonglörködést találtam. Ha valaki jobbat tud, kérjük, ossza meg velünk az ötletét!

A pattogó labdát megcsodáltuk már a Trailblazerben is, s most a Powerballban ismét bebizonyosodott, milyen nagy ügyesség kell az irányításához. Polcrendszer felett kell vezetnünk, vigyázva arra, hogy ne hogy lepottyanjon, vagy kaktusznak, pohárnak vagy más éles tárgynak ütközzön. A játék változatosságát az adja, hogy a falon különféle tárgyak: óra, festmény, magnetofon, valamint ablak is látható.

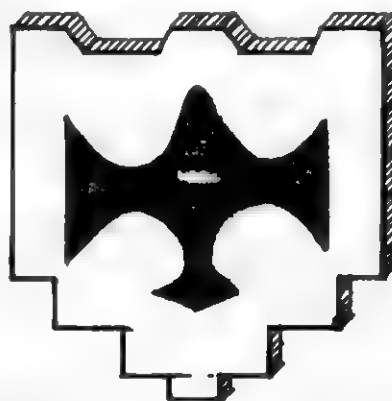
Ütközben rakéták, robotszörnyek szállnak felénk. Vannak olyan polcok, amelyek lesüllyednek. Időnként szűk alagúton kell végigpattogtatni, máskor víz felett lévő polcokra kell vezetni a labdát. Száz másodperc áll rendelkezésünkre, hogy egy-egy szakaszon áthaladjunk. Öt labdával próbálkozhatunk, de hamarosan rá kell jönnünk arra, hogy ez nem valami sok.

Szerencsére létezik egy egyszerű, de hatásos trükk. Ha elfogytak a labdáink, gyorsan nyomjuk előre a botkormányt! Ha elég gyorsan cselekedtünk, – a Game over felirat helyett – a játék ott folytatódik, ahol előzőleg elrontottuk. Igaz elveszítjük az addig szerzett pontjainkat, de ki bánja... A feladat még ezzel a trükkel sem könnyű. Nekem sok-sok kísérlet után sem sikerült a harmadik pályánál tovább jutnom. Bizonyára akad Olvasóink között olyan, aki túlszárnyalta ezt.





ROBO KNIGHT

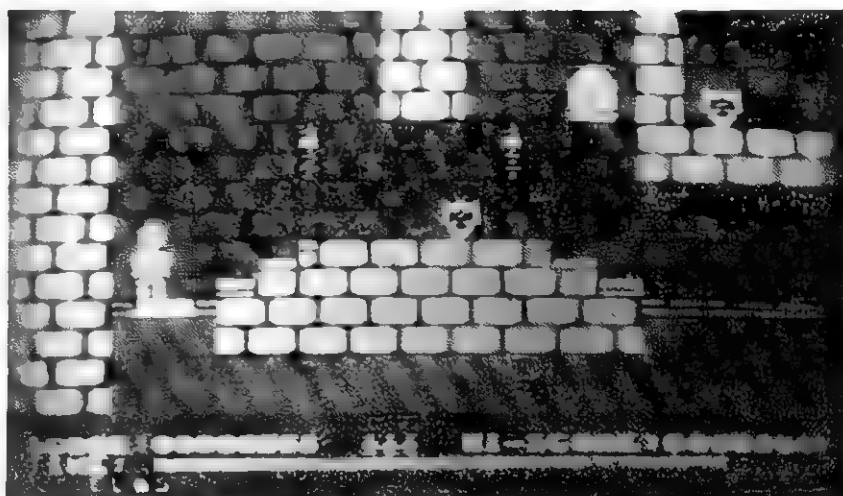


3.66. R O B O K N I G H T

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 1. port   +
+                               +
+   Billentyűzet: -   +
+                               +
+++++

```



A Robo Knight (Robotlovag) a küldetés típusú játékok koreográfiájára épült. Adva van egy vár, s a termék sokaságán bolyongva össze kell gyűjteni a szanaszét heverő tárgyakat.

Ennek a játéktípusnak az egyik gyöngyszeme a Robo Knight. A mellékelt térképen látható a 32 teremből álló kastély alaprajza. A palota központi, harminc szobából álló részében kell 15 pajzsot összegyűjtenünk. A szintek között teleportok segítségével közlekedhetünk. A létrákon csak felfelé mehetünk.

Rutinos játékosok már tudják, hogy az ilyesfajta kastélyok tele vannak mozgójárdával, fel-le járó dugattyúkkal, szakadékokkal, s más veszedelmekkel. A Robo Knightban található még néhány "mérges virág", amit nem lehet átugrani.

Egy-egy akadálnak többször is nekirugaszkodhatunk. Néhány sikertelen kísérlet után furcsa dolgot tapasztalhatunk: robotlovagunk egyre nagyobbbat ugrik. Néha olyan nagy erőre kap, hogy a terem felső felében köt ki.

Ha sikerült mind a tizenöt pajzsot megszerezni, siessünk a kijáráshoz, ahonnan időközben eltűnt az EXIT felirat. A következő szobában az egyik legnehezebb feladatot kell teljesíteni: "vakon" kell átugrálni a terem végébe. Ha sikerül megtennünk, menjünk el a 32. szobába, s a kereszttel jelölt tárgynál adjuk le a pajzsokat. Visszanyerjük az időnket, s indulhatunk vissza újabb pajzsgyűjtő akcióra.

Reméljük, a mellékelt térkép segítségével nem okoz gondot a palota bejárása.

3.67. S A R G O N I I.

Dan és Kate Spracklen 1979-ben készítette el ezt a híres sakkprogramot. Eredetileg nem Commodore gépre írták az algoritmust, hanem egy 6502B processzorral rendelkező sakk computerre. A világhírű programozók az 1983-ban hazánkban rendezett III. számítógépes sakkvilágbajnokságon gépükkel előkelő helyezést értek el. Ez a program Commodore gépek közül először VIC-20-on jelent meg (16 Kilobájtra bővítetten), majd innen írták át Plus/4-re. Sajnos ez a sok átírás a program grafikájának nem tett jót. A figurák szinte alig látszanak, annyira kicsik. Játéktudásban azonban elég jó, és az állítási lehetőség miatt könnyen kezelhető. Használat:

```

<f3> Háttérszín
<f2> Tinta szín
<f1> Indítás

```

Az <f1> billentyű megnyomása után a Game or Setup (G,S) (játék vagy beállítás) kérdés jelenik meg. Ha az <S> gombot nyomtuk meg, a figurákat egy tetszőleges

állításba állíthatjuk. Ez úgy történik, hogy a kurzorbillentyűkkel ráállítjuk a kurzort a változtatni kívánt mezőre, majd a <P> (gyalog), (futó), <N> (huszár), <R> (bástya), <Q> (vezér), <K> (király) billentyűk valamelyikével a választott figurát. Tetszőleges egyéb billentyű lenyomása üres mezőt eredményez.

A bábu színét a megfelelő billentyű után a (fekete) ill. <W> (fehér) betűk leütésével állíthatjuk be. Az állító módból <RETURN> leütésével lépünk ki.

Ekkor megjelenik a NEXT COLOR (B,W) felirat (a következő lépésre jogosult színe). A -t vagy <W>-t beütve a lépés sorszámát kérdezi meg a program: MOVE NUMBER (NN).

YOUR COLOR (B,W):(melyik színnel játszol?) Megint üssük le a vagy a <W> billentyűt!

Végül LEVEL OF PLAY (0-6) (játékerősség) választási lehetőség következik. Hármasnál erősebb fokozat esetén a gép elviselhetetlenül hosszan gondolkodik.

Az éppen soron lévőt a C= jel színe jelzi. Lépni úgy kell, hogy begépeljük a lépő figura koordinátáját, majd kötőjel, utána annak a mezőnek a koordinátája következik, amelyre lépünk, végül <RETURN>. A gép által ajánlott lépést a <?> lenyomásával ismerhetjük meg.

3.68. S C O O P Y D O O

```

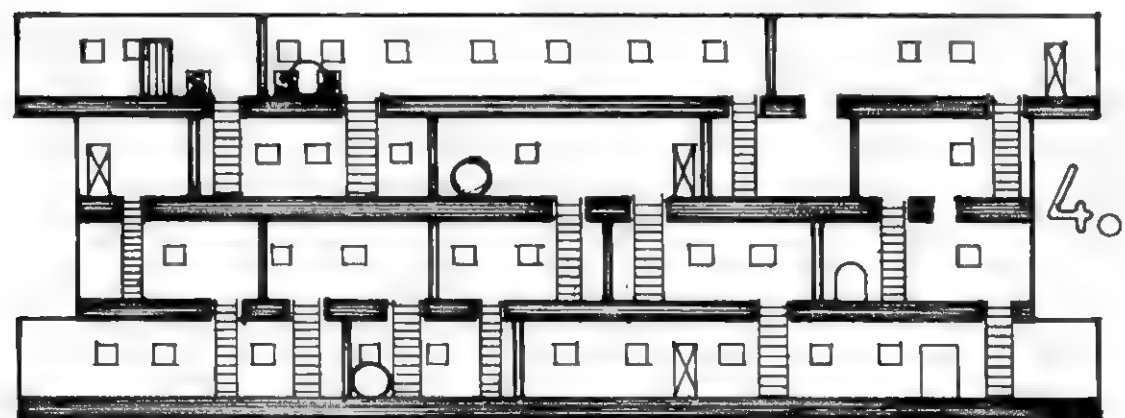
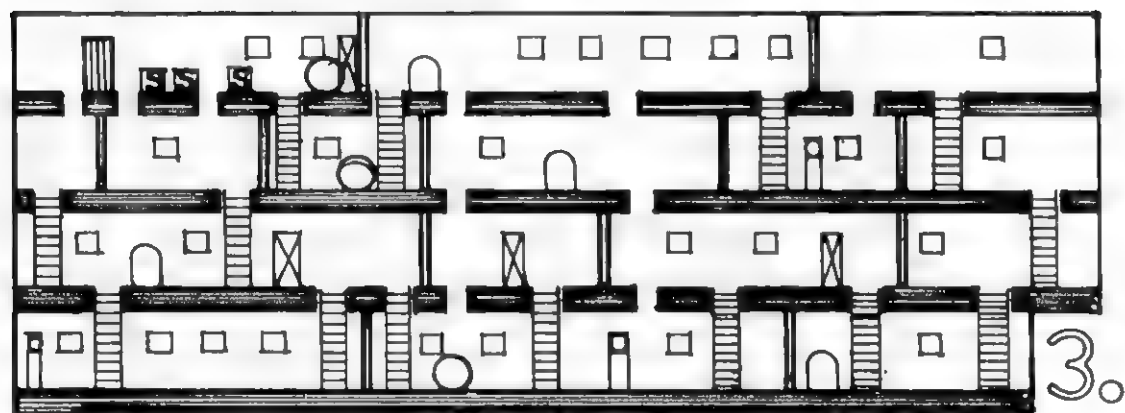
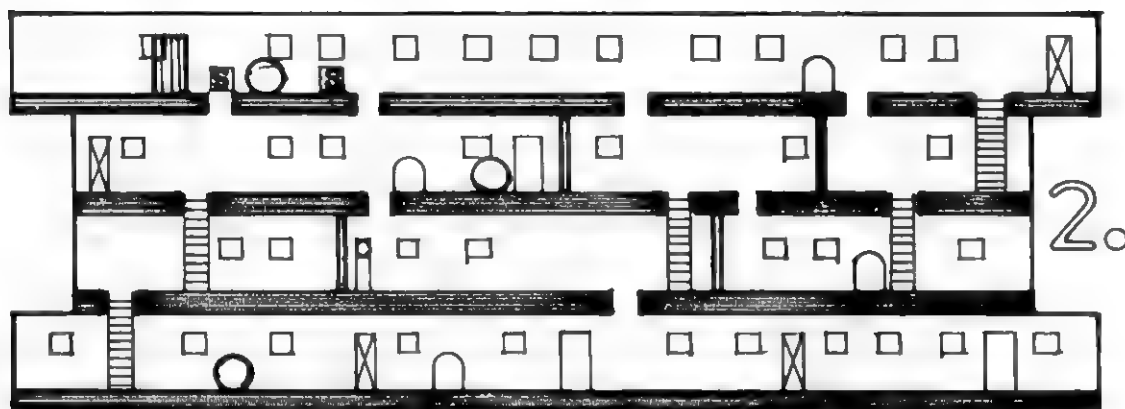
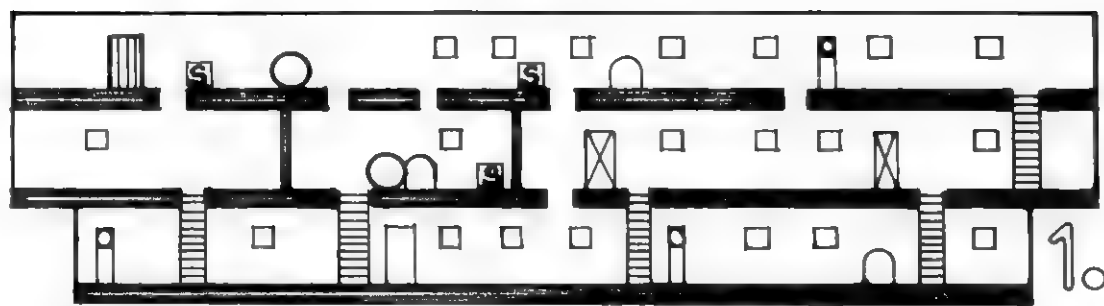
+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick: bármelyik +
+                   port +
+   Billentyűzet:  -    +
+                   +
+++++

```



Lord Mawching (!) ősi kastélyában csak úgy hemzsegnének a kísértetek. Nem csoda, hogy a derék skót arisztokrata nem mer belépni, maga helyett a kuttyáját, Scoopy Doo-t küldi, hogy az visszaszerezze a térképen "S"-sel jelölt kincseket. A kastély négy szárnyból áll, s a negyedik bejárása után újra a kiindulási helyre érkezünk. A titokzatos lovagvár térképét mellékelten közöljük.

Szegény Scoopy Doo-nak alaposan meggyűlik a baja a kis- és nagy szellemekkel, púpos mumusokkal és az éhes szájú gömböcökkel. A kísértetek között akadnak jólneveltek, de alattomosak is. Az előbbieket a folyosón sétálgatnak, míg az utóbbiak titkos rejtékajtók vagy rolók rejtékéből orvul ugranak elő. Ellenük a tűzgomb lenyomásával vehetjük fel a harcot. A kis szellemek legyőzéséért tíz, a nagyobbakért tizenöt pontot kapunk. Ha a szellemek utolérnek a kuttyust, szegény Scoopy Doo-t percekig a hideglelés rázza.



SCOPY
DOO

- - ablak
- - ajtó
- ⊗ - szekrény
- ⌚ - óra
- - kandalló
- ⌘ - pénz
- ▤ - átjáró új pályára
- - koponya

A padlón időnként repedések tátonganak, s ha nem figyelünk, a bátor eb könnyen lehemperedhet. Ez sokszor kellemetlen, bár az is előfordul, hogy csak így tudjuk tovább folytatni az utunkat. A legnagyobb csapás, ami egy kutyát érhet, az, hogy a kastély tele van koponyákkal, amiket Scoopy Doo-nak át kell ugornia, ahelyett, hogy jóízűen elropogtatná a csontokat. Ha összegyűjtötte a kincseket, a képernyő bal felső sarkában található ajtón keresztül a kastély következő szárnyába juthat.

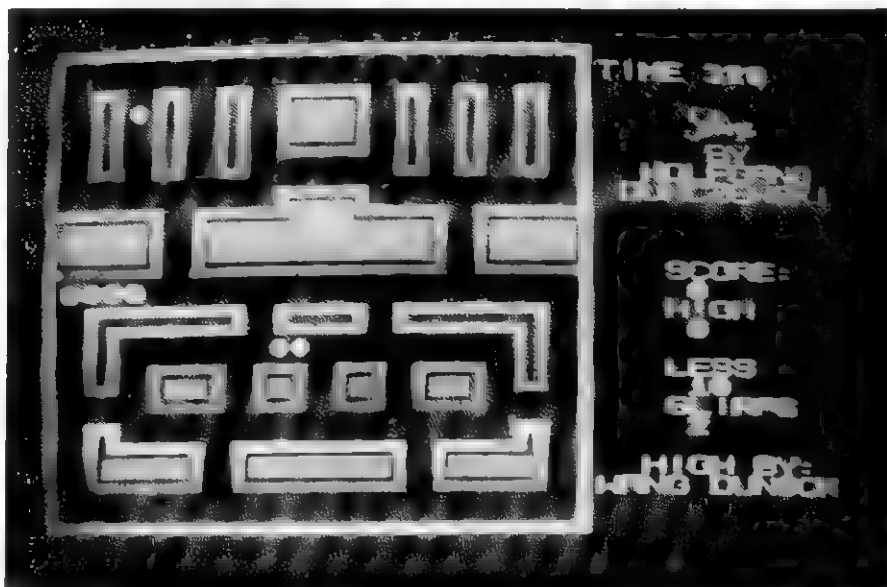
Ei kell ismerni, a Scoopy Doo mutatósan elkészített program. Szépre sikeredett a kastély belső tere, lendületes a mozgás, jól sikerült megrajzolni az ugrást is. A program vitathatatlan érényei ellenére a Scoopy Doo nem tartozik a kedvenceim közé. Túl sok barátságtalan lény van a kastélyban, s az állandó bokszolás idővel unalmassá válik.

3.69. S L I R P

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick:           +
+       bármely port    +
+   Billentyűzet:       +
+   CONTROL   - balra  +
+       2      - jobbra +
+   INST/DEL   - fel    +
+       *      - le     +
+   SPACE      - indul  +
+   +   +   +   +   +
+++++

```



Be kell vallanunk, fogalmunk sincs, mit jelent a játék címe. Talán a slippery (csúszós) szó az eredet.

A játékban egy falánk kígyót kell etetnünk a labirintusban elhelyezkedő három tojás egyikével. A billentyűk vagy a joystick segítségével csak az irányt kell változtatnunk. Az eleinte három tagú testből és egy fejből álló kígyó az elfogyasztott tojástól újabb tagot növeszt. Ezzel egyidőben a pálya más részén újabb tojás keletkezik. Mivel a kígyó mindent megenne, ami az útjába kerül, nem szabad, hogy saját magát keresztezze. Ugyanigy nem fordulhat vissza sem.

Tulajdonképpen egyszerű játék ez. Két labirintus felváltva ismétlődik a fokozat emelkedésével. A nehezítést nem a labirintusok, hanem a begyűjtendő tojások tízesével növekvő száma jelenti. A képernyőn egy futó óra is található, de nem kell megijedni, mert ennek lejárta csak azt jelenti, hogy nem kapunk bónuszt, ha teljesítettük a feladatot. Ha erre nem figyelünk, még a lassú kezű, de gyors észjárású játékosoknak is élvezetes kikapcsolódást nyújt ez a program.

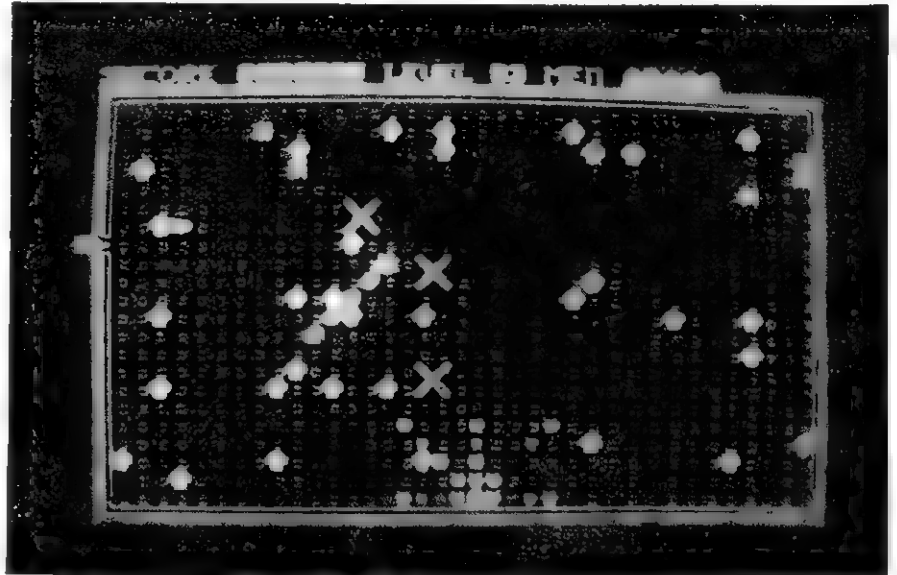
Jó a játék kivitelezése is. Újabb bizonyíték arra, hogy gondos munkával gyors és szép programot lehet írni BASIC-ben is.

3.70. S P E C T I P E D E

```

+++++
+               +
+  I r á n y í t á s  +
+  =====  +
+               +
+ Joystick: 1. port  +
+               +
+ Billentyűzet:      +
+   Z   -   bal      +
+   X   -   jobb     +
+   K   -   fel       +
+   M   -   le        +
+   SHIFT - tűz       +
+               +
+ INST/DEL - új pálya +
+   RETURN - szünet   +
+   f2     - szünet   +
+               vége  +
+               +
+++++

```



Spectipede annak a birodalomnak a neve, melynek lakói a gombák, a pókok és más lények. Feladatunk, hogy móresre tanítsuk a gögös pókokat, s meghódítsuk Pókországot.

A birodalmat jelképező tábla alsó felén a mi rakétánk, baloldalt pedig a spectipedeké található. Igyekezzünk a birodalmiakat lelőni, mi pedig kerüljük az összeütközéseket. Ha egy pókot eltaláltunk, gomba marad utána. Nem célszerű az ellenséges lövedéket megcéloznunk, mivel annak rakétaelhárító rendszere visszaveri a lövedékünket, amely visszahullik ránk.

A pályán kereszt alakú akadály(ok) van(nak). Ez(ek) eltéríti(k) a lövedékeket. Használjuk ki ezt, így támadásunk sokkal hatékonyabbá válhat, bár megjegyzendő, hogy van közöttük olyan, amelyik visszalő ránk. Az első pályán egy, majd a továbbiakban egyre több lövedékeltérítő-kereszt található. Egy idő után már tiszta dzsungellé válik a terep. Ahogy haladunk a magasabb fokozatok felé, úgy nehezedik a játék. Minden pályán – a tizenötödikig – annyi kereszt van, amennyi a pálya sorszáma. A tizenötös pályán túljutva a keresztek száma már nem emelkedik, csak a gombák, pókok változnak. A nyolcadik pályánál már azt tapasztaljuk, hogy a halál bosszantóan gyakori dolog. Új pályára kerülésért 12.000 pont a jutalom.

A játék nagy közügyességet, fejlett reflexeket, no meg sok-sok szerencsét kíván.

3.71. S Q U I R M

A "Squirm" magyarul izgás-mozgást, fészkelődést jelent. Amik nyüzsögnek: egy gilisztacsalád tagjai föld alatti járataikban.

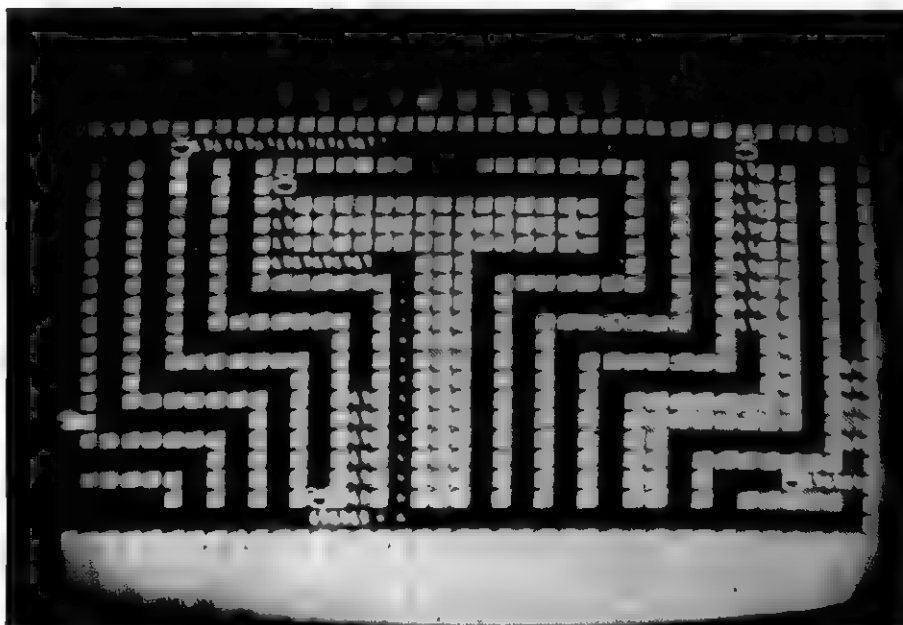
Mértékadó gilisztológusok állítása szerint a gilisztatársadalom anyakirálynőből és munkásokból áll. A királyné, amerre jár, mindenhová leteszi a petéit. Elégge el nem

ítélhető módon a munkások, ha éppen útjukba akad a pete, egyszerűen felfalják. Van még egy kis, változó alakú, fürge lény, aki szintén a gilisztatozásokat eszegeti.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   D   - demó           +
+   R   - főmenü        +
+   U   - következő     +
+           pálya       +
+   B   - előző         +
+           pálya       +
+   f1  - 1 játékos      +
+           billentyű   +
+   f2  - 1 játékos      +
+           botkorm.    +
+   f3  - 2 játékos      +
+           billentyű   +
+   HELP - 2 játékos    +
+           botkorm.    +
+                               +
+   Joystick: 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:       +
+   Z   - bal           +
+   X   - jobb          +
+   ;   - fel           +
+   /   - le            +
+                               +
+++++

```



A feladatunk az, hogy a képernyő egyik pontjából elindulva legalább kétszáz tojást bekebelezzünk. A gilisztákhoz nem érhetünk hozzá. A kis, fürge lényt elkaphatjuk, sőt pontokat is kapunk érte. A pálya néha sötétbe borul. Ilyenkor az emlékezetünkre támaszkodhatunk, továbbá a giliszták útja jelent némi támpontot. Ha egy kis lényt elkapunk, a pálya újra kivilágosodik.

Ha kétszáz tojást bekaptunk, a giliszták megbénulnak. Mi pedig bejárhatjuk a teljes alagútrendszert, miközben színes csíkot húzunk magunk után. Ilyenkor bárminek nekimehetünk, kivéve saját magunkat. Ha a színes csikrendszer bezáródott, megkapjuk a pálya teljesítéséért járó bónuszokat.

A program ismertetője szerint a Squirmnek 24.489 különböző pályája van, ami igazán bravúrnak számítana egy C-16-os program esetében. Nem voltam rest, utánaszámoltam: nekem csak 32 jött ki. Némelyikben a program írójának, J. T. Kellynek monogramja is szerepel.

3.72. S T A R C O M M A N D E R

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:       +
+                               +
+   P   - fel           +
+   .   - le            +
+   L   - balra         +
+   :   - jobbra        +
+   UP ST - (le)        +
+                               +
+++++

```

Valótlanul lenne azt állítani, hogy az első látásra lenyűgözött bennünket az Anirog cég programja, a Star Commander (Csillag-parancsnok, Ūrbéli kapitány). Sokáig egyszerűen átugrottunk ezen a programon, de amikor aztán elmélyültünk benne, be kellett látni, hogy sokkal jobb, mint az első pillanatra tűnik. Egy háromdimenziós lőfolyosón vagyunk, s az űrhajó célkeresztje segítségével fölön kell csipnünk a felénk közeledő furcsa lényeket. Ez meglehetősen bonyolult feladat, mivel ezek a pókszerű állatok igencsak szeszélyesen haladnak. Ráadásul takarékoskodnunk kell a munícióval, mivel – két tárban – összesen tizenhét lövedékünk van. A tárok tartalmát a képernyő alsó felén láthatjuk. A lőszerkészletünket csak a harmadik feladatnál tölthetjük újra.

A képernyő bal alsó felén, a bonus felirat alatt láthatjuk, hogy mennyi idő áll még rendelkezésünkre. Ha sikeresen túljutottunk az első feladaton, különféle veszélyes lények bukkannak fel, így például a Target Abductor (célkeresztzsöktető) és az Ammunition Raider (lőszerfosztogató).

A játék legfőbb hibája, hogy ha a második pályán egy lényt sikerül a képernyő felső részének közepén sarokba szorítani, a játék véget ér. Semerre sem tudunk tovább menni.

A Star Commander egészen jó kis reflexjáték. Akár még azt is el tudnám képzelni, hogy a reakciókészségünk mérésére használhatnánk. A sok bamba lövöldözős űrjáték után a Star Commander üdítő változatosságot jelent.

3.73. STAR FORCE NOVA

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   +                                     +
+   Joystick: 2.port   +
+   +                                     +
+   Billentyűzet:      +
+   +                                     +
+   nem használható    +
+   +                                     +
+++++

```

A lefordíthatatlan cím talán új csillaghaderőt jelent. Lényeg az, hogy az ellenséges űrbázisokat sorra leküzdjük. Ennek az a módja, hogy megfejtve a bázis önmegsemmisítő rendszerének kulcsát, azt be is írjuk.

Egyetlen hajónk van, tehát óvatosan bánjunk vele. Az első pályán (ez a 0. fokozat) kétszer végigrepülünk az űrbázis felett. Közben kétszer is megküzdünk két űregységgel. Próbáljuk az öt darab ellenséges raktárat kilőni. Lehetőség van arra is, hogy a pályán itt-ott elhelyezkedő kérdőjeleket is eltaláljuk. Így szerezhethetünk automata tüzfegyvert, ezt egy villogó "A" jelzi. Ennek birtokában folyamatosan nyomott tűzgombbal is lőhetünk egy kis ideig.

Minden ellenségért 50 pontot kapunk, 1000-t elérve egy speciális pálya (BONUS LEVEL) következik. Itt nincs ellenség (ez alól csak a 2. fokozat pályája kivétel). Tehát könnyedén

ki lehet a kérdőjeleket lőni. Ennek szakasznak a végén felülről lefelé az EJNU felirat látható. Ez ne tévesszen meg bennünket, nem magyarul van, tehát nem is gúnyolódás. A JUNE (június) szó összekevert betűi. A PASSWORD (kulcsszó) tehát JUNE. Hogyan írjuk be? A kulcsszóban levő sorrendet betartva lőjük ki a betűket. Tehát most először a J-t, majd U-t, N-t és végül az E-t. Vigyázzunk, mert a betűk is lőhetnek. Ügyeljünk a megfelelő sorrendre is, mert hiba esetén újra kell kezdeni a beírást. Ebben az esetben, vagy ha a kulcsszónak csak egy részét sikerült beírni, újra a fokozat elejére jutunk, megint teljesítenünk kell azt.

További szószaporítás helyett lássuk a negyedik fokozatig a kulcsszavakat megfejtésükkel együtt.

00. EJNU	JUNE
01. RALIP	APRIL
02. HARCM	MARCH
03. GUTASU	AUGUST
04. AUJNAYR	JANUARY

A folytatást mindenki maga keresse meg. Nekünk eddig sikerült eljutni. A pályaváltást a fokozat kijelzésén kívül a színezés is mutatja.

A legtöbb figyelmet az ütközésekre fordítsuk. Ugyanis ha találat ér bennünket, vagy valaminek nekimegyünk, az űrhajónk megsérül. Ennek mértékét a legfelső sorban látható pajzsunk energiaszintjét mutató skálán figyelhetjük meg. Ha ez elfogy, vége a játéknak. Vége van akkor is, ha fálnak megyünk a képernyő bal szélénél.

A grafika és az animáció igen jó. Méltóan egy 87-es Mastertronic játékhoz.

3.74. S T A R T E R C H E S S

Azok, akik külföldön vették meg gépüket, sok esetben egy kazettán négy egyszerű programot kaptak hozzá ajándékba. Ezek egyike ez a sakkprogram. Ez eddig az egyetlen magyar program, mely külföldön hamarabb jelent meg, mint itthon. Olaszországban például Scacchi néven került forgalmazba. Az eredeti változat csak C-16-on működik a karakterkészlet elhelyezkedése miatt. Nálunk forgalomba került a Plus/4-es változat is.

A program grafikája szép. A játékerő nem kimondottan nagy. Ezt jelzi a cím is, sakk kezdőknek. Hátránya, hogy nem állítható fel tetszőleges állás. Azonban van egy olyan lehetőség, amellyel bizonyos elemzéseket végezhetünk. Ugyanis egy állást a gép memóriájában eltárolhatunk az <S> billentyűvel. (SAVED) Ha újra ehhez az álláshoz akarunk visszatérni, a <Q> gombot kell lenyomnunk (RESTORED). Erre azért van szükség, mert játék közben csak egy lépést lehet visszamenni az <ESC> billentyűvel. További lehetőségek:

- <N> - Új játék (New game)
- <R> - Térfélcseré (Reverse)
- <P> - Bemutató játék be/kikapcsolása (Play self)
- <RUN/STOP> - Bemutató kikapcsolása

Normál játék során csak a lépést kell beírni. Pl.: e2e4 és <RETURN>. A program vagy lép, vagy hibaüzenetet ad (ILLEGAL).

Ha a gyalog az ellenfél utolsó soráig eljutott, akkor a felvehető bábuk jele a következő:

<Q> - vezér
 <N> - huszár
 - futó
 <R> - bástya

3.75. S T A R T R A D E R

```

+++++
+               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+               +
+   Joystick: -       +
+               +
+   Billentyűzet:     +
+   a program kérdései +
+       alapján      +
+               +
+++++

```

A Melbourne House Star Trader (Ürkereskedő) című játékában egy kereskedelmi űrhajót vezethetünk a Naprendszerből valamely más csillagrendszerbe. A Solar Interstellar Banktól 5.000 dollár hitelt vehetünk fel, s máris belekezdhetünk a nagy csillagközi spekulációnkba.

Kereskedelmi űrhajónkkal különböző fejlettségű civilizációkat kereshetünk fel. Használjuk ki, hogy az egyes cikkeknek más az ára. Leggyakrabban a következő csillagrendszerek közül választhatjuk meg a célállomást:

0 Naprendszer (Sol)	5 Pollux
1 Procyon	6 Antares
2 Altair	7 Megrez
3 Deneb	8 Saiph
4 Capella	9 Phaedra

A következő árucikkeket vásárolhatjuk meg:

Élelmiszer	- Food
Fémek	- Metals
Fegyverek	- Weapons
Robotok	- Cyborgs
Uránium	- Uranium
Gyógyszerek	- Drugs
Drágakövek	- Gems

A vásárlásnak nemcsak a pénztárcánk szab határt, hanem a hajónk űrtartalma (tonnage) is. Ügyeljünk arra, hogy elegendő hajtóanyagunk (fuel) legyen. Ez természetesen elfoglalja a rakterület egy részét. A még szabad hajórakomány-kapacitást a CARGO CAP alatt láthatjuk.

Utunk során ellenséges támadásoknak vagyunk kitéve. Ha az űrhajó megsérült, ezt a DAMAGE (kár) felirat alatt láthatjuk, s járművünket feltétlenül javíttassuk meg.

Időnként ajánlatot kapunk arra, hogy lézertartályt (Laser Pod), rakétalövedékeket (Missiles), eltérítőket (Deflectors) vagy nagyobb űrhajót vásároljunk. Ha van elég pénzünk, fogadjuk el az ajánlatot.

A következő parancsokat használhatjuk:

- I - a rakomány és az űrhajó helyzete;
- J - "hiper-ugrás" térkép;
- T - kereskedelmi táblázat;
- M - rendszerkönyvtár;
- Q - pihenés;
- U - kirakodás az űrhajóból az áruházaiba;
- L - berakodás az űrhajóba;
- B - kölcsönzés a banktól;
- D - befizetés a banknak.

Igyekezzünk a felvett hiteleket gyorsan törleszteni, mert a kamat elég magas. Jó gazdálkodással tetemes vagyonhoz juthatunk.

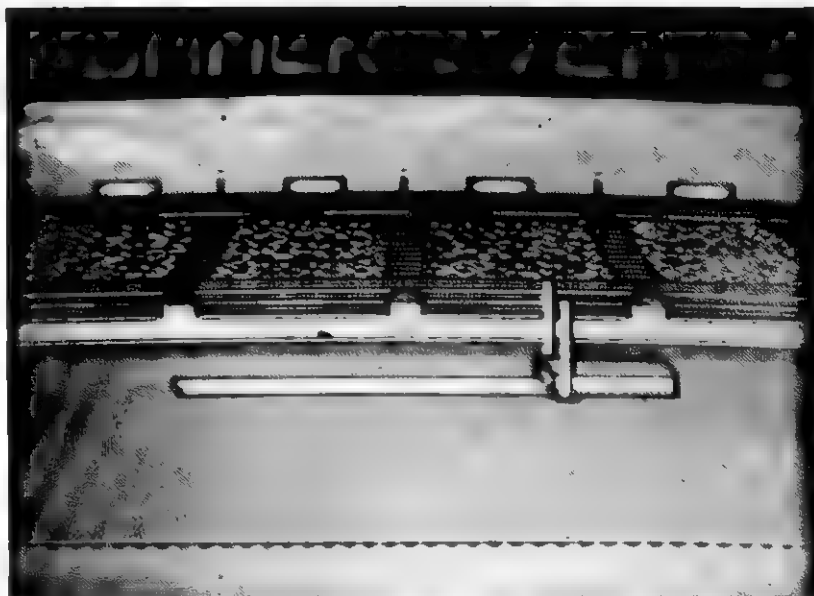
Csak dicsérni lehet a program ötletét. A megvalósítás viszont már elkapkodottnak tűnik. Elegendő a legfejlettebb és a legelmaradottabb csillagrendszer között ingázni, s ha nem esünk az űrkalózok áldozatává, garantáltan felvirágoztatjuk a gazdaságot.

3.76. SUMMER EVENTS

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:       +
+                               +
+       A   - bal       +
+       2   - jobb      +
+       3   - fel       +
+       W   - le        +
+   SHIFT - tűz        +
+                               +
+++++

```



A Summer Events (Nyári Olimpiai Játék) a legigényesebb sportprogramok közé tartozik. Hét versenyszámban próbálhatjuk ki az ügyességünket. Udo Gertz szemmel láthatóan igyekezett felhasználni a Winter Events legsikeresebb megoldásait. A Summer Events, ha lehet még nagyszerűbbre sikerült, mint elődje. A szerző a legváltozatosabb olimpiai számokat válogatta össze, így az erőpróbák között könnyű- és nehéztatlétika, ügyességi és gyorsasági számok egyaránt szerepelnek. A sokféle sportág következtében a Summer Events-et sokáig játszhatjuk, anélkül, hogy unalmassá válna. A feladatok általában könnyen érthetőek, átlagos ügyességgel, és kis figyelemmel teljesíthetőek. Külön említést érdemelnek a nagyszerű grafikai megoldások. A sportolók mozgása hitelesnek tűnik, a színek látványosak, szépek, de nem harsogóak. Tetszett az is, hogy Udo Gertz csapata ügyesen használja a színárnyalatokat. Minden egyes sporteseményhez önálló, kellemes zene tartozik. A Kingsoft – eddigi hagyományaihoz híven – ismét kitett magáért.

Noha a játékot billentyűzetről is vezérelhetjük, ezt csak végszükség esetén javasoljuk, mert igen-igen nehézkes. Ezért a leírásban is csak a botkormány használatára szorítkozunk.

A Summer Events a következő versenyszámokat tartalmazza:

- Butterfly (pillangóúszás)
- Pole vault (rúdugrás)
- Javelin (gerelyhajítás)
- Skeet shooting (agyaggalamb-lövészet)
- Platform diving (műugrás)
- Cycling (kerékpározás)
- Weight lifting (súlyemelés)

NYITÓ ÜNNEPSÉG

A Nyári Olimpiai Játékok káprázatos ceremóniával kezdődnek. Befut a stadionba egy sportoló az olimpiai lánggal, majd fellobbantja a kandeláber tűzét. Felereszti az égbe a galambokat, s ezzel kezdetét veszik a játékok.

A menüben a következők közül választhatunk:

Játékosok száma (1-4)
 Verseny valamennyi sportágban
 Verseny az egyes sportágakban
 Gyakorlás az egyes sportágakban
 Az olimpiai rekordok megtekintése
 Nyitó ünnepség
 Záró ünnepség

Az eredmények beolvasása/kimentése (kazetta vagy lemez)

Amennyiben a versenyzést választjuk, első teendőnk a versenyzők nevének és az országának meghatározása. Úgy tűnik, az olimpiák gyakori bojkottja hatást gyakorolt Udo Gertzre is, mivel csak az NSZK, Nagy-Britannia, "Kingsoft", Svájc, Olaszország, Görögország, Franciaország, Egyesült Államok, Szovjetunió és Japán között választhatunk. Az <f1> gombbal előre, az <f2>-vel pedig visszafelé léphetünk az államok sorában. Miután a versenyző nevét is beírtuk, a program rövid részletet játszik el az illető ország himnuszából. Nem válik a szerzők dicsőségére, hogy a szovjet himnuszot összevetesztették az Internacionáléval.

Ezek után nézzük a sporteseményeket!

BUTTERFLY

Izgalmas versenyre ad lehetőséget a 4x100 méteres pillangóúszás. A tűzgombra megkezdődik a számlálás, majd a rajtra a joystick előrenyomásával ugorhatunk a medencébe. A úszó kar- és lábtempóját a botkormány körbeforgatásával szabályozhatjuk. A kezdő játékos általában "ész nélkül" tekergetni kezdi szegény joystickot. Először mi magunk is ebbe a hibába estünk. Kis odafigyeléssel meg lehet találni a mozgás ritmusát.

A képernyő felső részén a medence totálképét láthatjuk. Itt jól lehet követni a verseny állását. A két versenyző pillanatnyi sebességét két csik hossza jelzi. A képernyő közepén – egymás fölött – láthatjuk a két versenyző közelképét. Ha kettőnél többen játszunk, a verseny két részletben zajlik.

POLE VAULT

Gyakorlásnál az első teendőnk a lécmagasság beállítása. A botkormány fel- illetve lefelé mozgatásával négy métertől hat méter negyven centig állíthatjuk a magasságot. A megfelelő értéknél nyomjuk meg a tűzgombot, s ezzel rögzíthetjük a lécs helyét. Verseny esetében nincs állítási lehetőség: az első kísérlet 4,00 méterről indul.

Az atlétánk ezután futásnak indul. A magasugró lécs alatt, a szivacson egy kis lyuk található. Ide kell a rúddal beletalálni, majd lendületesen áthaladni a lécs felett. Ezt úgy tehetjük meg, ha a megfelelő pillanatban a botkormányt hátrahúzzuk, majd előretoljuk. Amikor az ugró testének körülbelül harmada áthaladt a lécs felett, gyorsan nyomjuk meg a tűzgombot. Ennek hatására a sportoló az ugrórudat elengedi.

Verseny módban minden szinten három kísérletet tehetünk. A sikertelen próbálkozásnál a "miss" értéke eggyel nő. Amennyiben sikerül átjutni a lécs felett, azt húsz centivel

feljebb emelik, s a hibaszám is kinullázódik. Ha verseny közben kihagyunk egy magasságot, a lécs automatikusan feljebb kerül.

JAVELIN

A gerelyhajítás jó ütemérzékkel kívánó sportág. A tűzgomb megnyomására nagy lendülettel futni kezd az atléta. Igyekezzünk elkapni azt a pillanatot, amikor a kifutópálya végére ér, s ekkor húzzuk balra a kart. A gerely vízszintessel bezárt szöge addig emelkedik, amíg a kart el nem engedjük. Sem a túl meredek, sem a túl lapos dobás nem jó. A 35 méter feletti hajítás már jó eredménynek számít (igaz, ez eltörlődött Németh Miklós montreáli 94,58 méteres dobása mellett).

SKEET SHOOTING

A Summer Events egyik leglátványosabb sportága a skeet-lövés. A skeet az agyag-galambloves egyik formája. A félkör alakú pálya területén hét, a közepén pedig további egy lőállás található. Kétoldalt egy-egy dobótoronyból összesen öt korong repül ki. Ezeket az irányzék rávezetésével tudjuk eltalálni. Minden lőállásból öt lövést adhatunk le. Tíz-tíz pontot kapunk a sikeres találatokért.

A Skeet shooting grafikája igen szépre sikerült. Az arany színű korongok különösen mutatósak, de tetszettek a mező fűoltjai is.

PLATFORM DIVING

A Platform diving segítségével egy műugró verseny részesei lehetünk. Talán nem érdektelen megemlíteni, hogy a sportszakirodalom megkülönbözteti a toronyugrást és a szűkebb értelemben vett műugrást. Az előbbinél három, az utóbbinál két ugródeszka van. Mindkét ugrásban többféle ugrásformát ismerünk. Ezek főbb típusai a következők:

a.) előreugrás (Forward dive)

Az ugró arccal a víz felé áll, előre ugrik el, és előre forog. Ebbe az ugrásformába tartozik a fejes előre, a szaltó előre, és más ugrásformák.

b.) hátraugrás (Backward dive)

Ennél az ugró háttal a víz felé áll a deszka végén. Az elugrás hátrafelé történik, és az ugró hátrafelé is forog. Végrehajthatunk fejes hátra, szaltó hátra és hasonló ugrásformákat.

c.) Auerbach ugrás (Reverse dive)

Az ugró arccal a víz felé áll, előre ugrik el, de hátrafelé forog. Az Auerbach ugrásnak szintén létezik fejes és szaltó változata.

d.) Delfinugrás (Inward dive)

Itt az ugró a deszka végén háttal a víz felé áll. Hátrafelé ugrik, majd előre forog. Ismeretes a delfinfejes, a delfinszaltó és más változatok.

Az ugrásokat különféle testhelyzetekben lehet végrehajtani. A nemzetközi szabvány "A" típusba sorolja a nyújtott testtel végrehajtott ugrásokat. "B" kategóriába tartoznak az ún. csukaugrások. Ilyenkor a test csípőben meghajlik, úgy, hogy a nyújtott láb és a törzs egymással hegyesszöget zár be. Ezenkívül létezik még felhúzott térdekkel végrehajtott ugrás, csavarugrás, repülőszaltó is. Ez utóbbinál a szaltót késleltetik.

A különféle ugrásokat a játék során gyakorolhatjuk. Választhatunk a Forward Dive, Backward Dive, Reverse Dive valamint az Inward Dive között. A megfelelő típust a tűzgombbal rögzíthetjük. Az ugrás során az ugrási technikánkat a botkormány segítségével választhatjuk meg. Balra húzással például szaltót ugorhatunk.

Az ugrásunkat hattagú zsüri bírálja el. Külön értékelik az ugrás kivitelét (judges score), valamint az ugrás bonyolultságát (difficulty). A két eredmény szorzata adja a végeredményt (total points). Az ugrás kivitelét az alábbiak szerint értékelik:

Sikertelen ugrás	0	pont
Elégtelen ugrás	0,5 - 2	pont
Hibás ugrás	2,5 - 4,5	pont
Kielégítő ugrás	5 - 6	pont
Jó ugrás	6,5 - 8	pont
Nagyon jó ugrás	8,5 - 10	pont

A pontozóbírók külön-külön értékelik az alsó és a felső deszkáról történt ugrást, s végül a két értéket összesítve kapjuk meg.

CYCLING

A Summer Events-szel kétszemélyes kerékpárversenyen is részt vehetünk. Rivalizálhatunk egy barátunkkal, de ha egyedül játszunk, a gép is versenytársunk lehet. A Cycling is a "joystick-pusztító" játékok közé tartozik. Feladatunkat ugyanis úgy oldhatjuk meg, hogy a botkormányt egyenletes (nem túl gyors, de nem is lassú) mozgással az óramutató járásával megegyező irányban forgatjuk. A két kerékpár pillanatnyi sebességét a képernyő jobb szélén látható csíkok hossza jelzi.

Egyetlen képen látható a kerékpárosok közelképe, és a verseny áttekintő képe. A pálya szélén az egyes országok zászlói is megtekinthetőek, s persze a szurkolók, az épületek és más tárgyak is.

WEIGHT LIFTING

A hivatalos versenyeken háromfajta súlyemelési mód ismeretes: a lökés, a szakítás és a nyomás. A lökésnél a mellig felhúzott súlyt sipjelre aláugrással a fej fölé kell lökni. A nyomásnál a súlyt az adott jelre mellig kell emelni, majd újabb jelre folyamatosan, megszakítás nélkül a fej fölé kell kinyomni. A szakításnál a súlyt az adott jelre egyetlen lendülettel kell a fej fölé lendíteni. A súlyt mindegyik esetben két másodpercig meg kell tartani.

A Weight Liftingben csak a lökés és a szakítás szerepel. A botkormány jobbra húzásával a lökést (two hand snatch), balra húzásával pedig a szakítást (clean and jerk) választhatjuk. Ezt követően nyomjuk meg a tűzgombot.

A súly 75-től 225 kilogramm között választható. A joystick jobbra mozgása esetén az értéke nő, balra csökken, tűzgombbal pedig rögzíthető.

A súlyemelés menete a következő:

a.) Two hand snatch

Joystick mozgás	Hatása
le	lehajolás
fel	mellhez emelés
le	felkészülés
fel	kinyomás
gyors, folyamatos jobbra rázás	kitartás

b.) Clean-and-jerk

Joystick mozgás	Hatása
le	lehajolás
fel	mellhez emelés
gyors le	beülés
várás majd fel	kiegyenesedés
le	felkészülés
fel	kinyomás
gyors, folyamatos rázás	kitartás

Ha sikerül addig tartani a súlyt, amíg a három pontozóbíró lámpája kigyullad, akkor a kísérlet érvényes, s a sportoló örömeiben integetni kezd a közönség felé.

A tennivalók leírásán túlmenően feltétlenül szólni kell a játék kiviteléről is. A Weight Lifting-et lendületes, izgalmas, időnként Hacsaturján Kardtáncára emlékeztető zene vezeti be. A háromdimenziós kép is igen jól sikerült. Tetszetős, hogy a súlyok feltüntetésénél a kék különböző árnyalatait használták a játéktervezők.

ZÁRÓ ÜNNEPSÉG

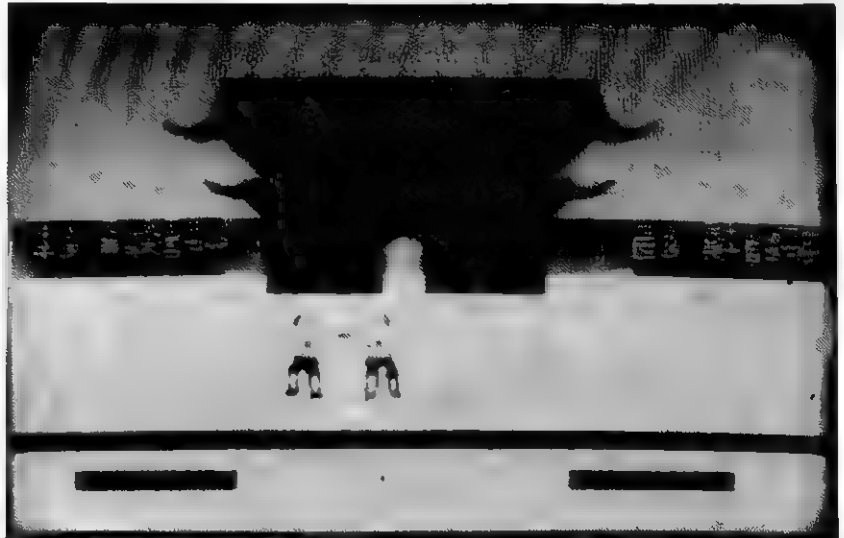
A sporteseményektől látványos ünnepség keretében köszönhetünk el. A ceremónia késő este zajlik. A nézőktől tűzijátékkal köszönnek el. Megjelenik a Kingsoft repülőgépe is, majd felvonulnak a sportolók is, hónuk alatt a nemzeti színeket feltüntető táblával. Végül egy léggömb száll át a stadion felett. Méltó befejezése egy nagyszerű játéknak!

3.77. THAI BOXING

```

+++++
+      I r á n y í t á s      +
+      =====              +
+      Joystick: 1.port       +
+      Billentyűzet:          +
+      lásd a leírásban!     +
+                               +
+++++

```



A távol-keleti küzdősportok egyre divatosabbak. Plus/4-es játékok között is feldolgozták már a kung-fu-t (pl. Yie are kung fu, Kung-fu kid) és a karatét (pl. Karate king, International karate). Az ANCO cég egy viszonylag kevésbé ismert küzdősporttal, a thai box-szal jelentkezett.

Feladatunk, hogy különböző egzotikus helyszíneken megküzdjünk az ellenfelünkkel. A játék kezdetén az <f1> és az <f2> funkcióbillentyűk segítségével választhatunk, hogy a klaviatúráról vagy joystick segítségével játszunk. A küzdelemben a következő manőverekkel élhetünk:

Manőver	joystick	billentyű
Támadás	bal	L
Hátrálás	jobb	J
Ugrás	fel	P
Guggolás	le	>
Lábsöpítés	tűz	SPACE
Oldalrúgás	bal + tűz	A
Féjrúgás	jobb + tűz	D
Ökölcsapás arcra	fel + tűz	W
Ökölcsapás	le + tűz	X

A jobb oldalon lévő, piros nadrágos versenyzőt irányíthatjuk. Az ellenfelünk fekete nadrágban látható. A képernyő alján lévő színes csik hossza jelzi az állást. Minden sikeresen végrehajtott akció után az ellenfél csikja kissé rövidebb lesz. Ha végleg elfogy, a vesztes térdre borulva könyörög a kegyelemért.

Az első pályán viszonylag gyenge ellenféllel mérkőzünk. A továbbiakban egyre harciasabbak.

Ha másképp nem sikerülne végigküzdeni a három pályát, akkor a program beindítása után nyomjuk meg egyszerre a <RUN/STOP> billentyűt és a reset gombot, majd térjünk vissza BASIC-be:

X <RETURN>

Ha a második pályára vagyunk kíváncsiak, írjuk be:

65 GOTO 400 <RETURN>, majd RUN és megint <RETURN>

Ha a harmadik pályát szeretnénk látni, írjuk be:

65 GOTO 720 <RETURN>, majd RUN és megint <RETURN>

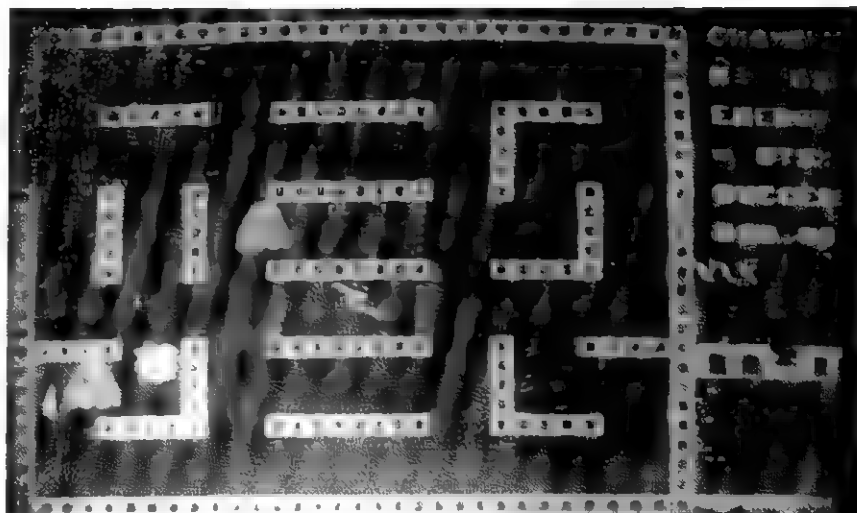
3.78. THE EXORCIST

A játékprogramoktól általában nem várjuk el, hogy mély eszmel tartalmuk legyen. Az Exorcist (Ördögűző) ebből a szempontból kivétel, sőt, azt lehet mondani, hogy a gondolati háttér sokkal gazdagabb, mint magának a játéknak a színvonala.

```

+++++
+               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====          +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:       +
+   kurzor-vezérlő b.   +
+   SPACE - tűz         +
+               +
+++++

```



A különböző kultúrkörök mitológiáinak központi kérdése a Fény és a Sötétség küzdelme. A fény a jószág és a teremtés szimbóluma, a sötétség a gonoszságé és az elmúlásé. Ebből a szempontból csak a Biblia számít kivételnek, Lucifer neve ugyanis annyit jelent: a Fény hordozója.

Az Exorcistban azonban nincs ilyen keveredés. A feladatunk az, hogy elűzzük a Gonoszt, s a Napfény ragyogja be a világot. A játék elején meghatározhatjuk, hogy billentyűzetről vagy botkormánnyal akarunk játszani, valamint a játék nehézségi fokát (1-8).

A játéktér 191 teremre oszlik. (Ezt a mellékelt térképen is követhetjük.) Mi a 97-es szobából indulhatunk. A termék közepén lévő "bázis" felső feléből a gonosz szellemek indulnak útnak, az alsó fele pedig a Világosság "központja". Amerre a Nap jár, kivilágosodnak a falak. Igyekeznünk kell, hogy a szellemek ne érjenek utol.

A szellemek száma változó: lehet, hogy csak ketten üldöznek, de előfordul, hogy négyen. A Gonoszok nem tudnak bejutni a Nap bázisára, viszont mi sem mehetünk be az övékbe. Minden teremben annyi villám áll rendelkezésünkre, ahány szellem van. Ha egy villámot felvettünk, a képernyő jobb oldalának közepén egy kis-villám nagyra változik. A szellemek erre fejvesztett menekülésbe kezdenek. Igen kis idő áll rendelkezésünkre, hogy eltaláljuk őket. Ha mégis sikerül, a szörny lelassul, és szürkévé változik. Mint tudjuk, a gonoszság kiirthatatlan, így a mi Gonoszaink sem pusztulnak el haragos villámainktól. Egyetlen eredmény, hogy növekszik a százalékos teljesítményünk. Ezt a SUCCESS (eredmény) alatt láthatjuk.

Ha sikerül a terem valamennyi falát bevilágítanunk, a szellemek visszamenekülnek az odujukba, majd formátlan lényvé változva megszegyenülten eloldalognak. Az esetek többségében ilyenkor egy (esetleg több) ajtó is megnyílik.

A képernyő jobb alsó sarkában egy vaktérkép található. Ezen egy villogó pont jelzi a pillanatnyi helyzetünket. A térképen ezenkívül további nyolc pont látható. Ezek mutatják azoknak a termeknek a helyét, ahol valamilyen kincs található. Helyzetüket az befolyásolja, hogy a játék kezdetén milyen nehézségi fokozatot választottunk. Amennyiben a legkönnyebbre vállalkoztunk, akkor a kiinduló ponthoz közel, a 17, 18, 33, 66, 113, 114, 130, és a 131 szobában találjuk meg a keresett tárgyat. Magasabb fokozatban a tárgyak más termekben, egymástól lényegesen távolabb találhatók.

A szobákban a következő tárgyakat találjuk: kard, polip (hagyma?), iránytű, serleg, felhúzható vödör (ecset?), könyv, gyertyatartó, sas. Ha sikerül rájuk bukkanni, 5% a jutalmunk, valamint az, hogy a térkép egy szelvénye kirajzolódik. Így a tájékozódásunk lényegesen könnyebb.

A játék tesztelése közben sokáig reménykedtem abban, hogy a térképen folttal jelölt 192. szoba elérésekor valami történik. Több nekirugaszkodás után be kellett látnom, hogy a játéknak nincs végső célja. Ezzel is igazolva látszik az, hogy az élet célja a küzdés maga.

Ez a küzdés pedig igencsak kinkeserves. Nemcsak nagy ügyesség, hanem végtelen türelem is kell hozzá. Egy szellem kilövéséért csupán 0.1 százalékot kapunk, s egy terem teljes kivilágítása sem jár többel, mint 0.15 százalékkal. Hiába teljesítünk egy feladatot, azonnal ott van a következő. Bármilyen sokat is oldottam meg, ez még mindig csak töredéke az előttünk álló beláthatatlanul sok feladatnak. Gyakran volt olyan érzetem, hogy ennek sohasem lesz vége. Ilyesfajta gondolatok nem csak egy játék kapcsán jöhetnek elő...

Ha beírjuk az örökéletet a játék indítása előtt, bejárhatjuk az összes termet, a szörnyeken keresztül mehetünk. Semmi veszély nem leselkedik ránk.

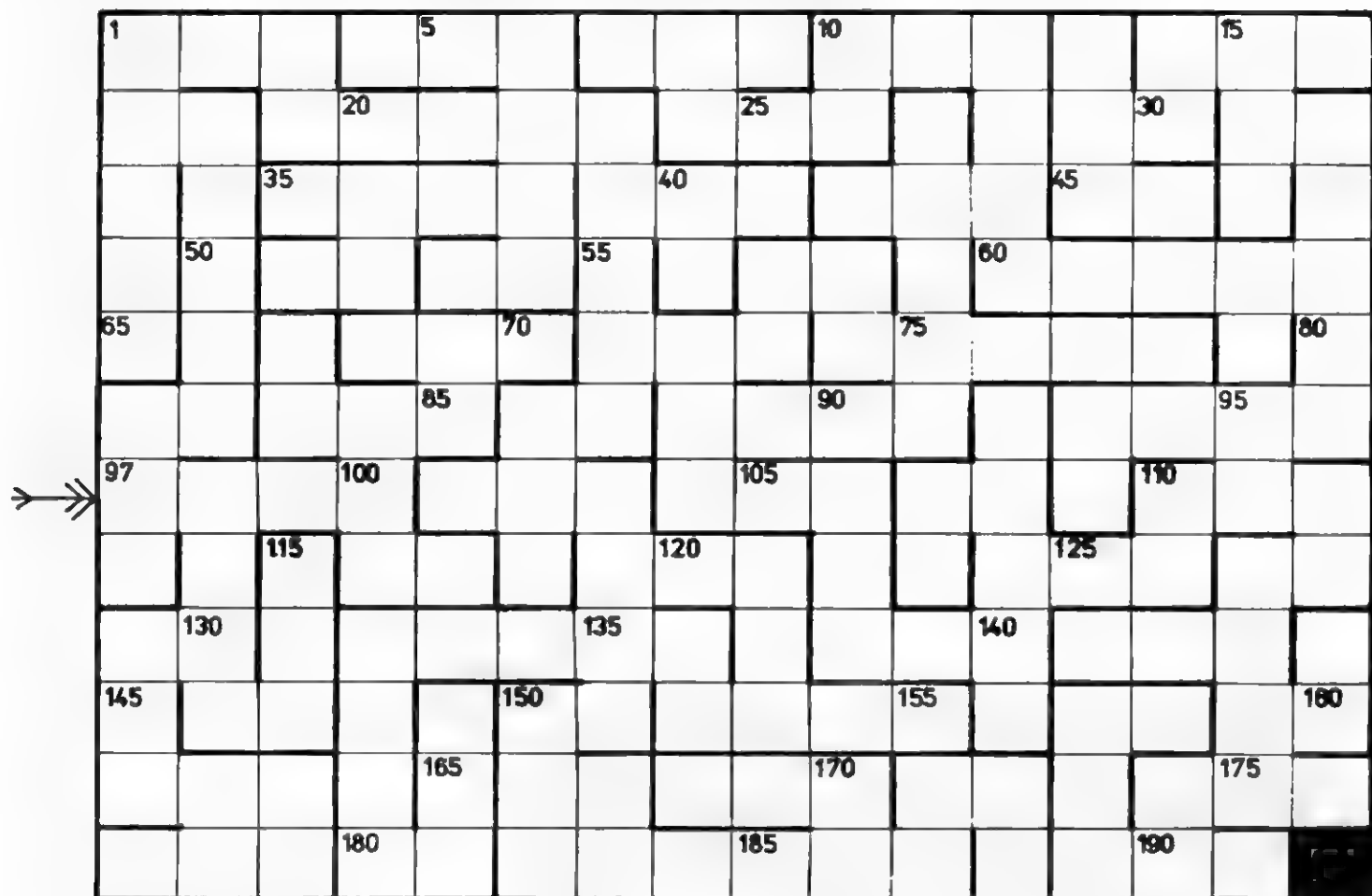
A játék sebességét is szabályozhatjuk egy kis trükkel. Írjuk be:

MONITOR <RETURN>

1300 LDX#\$0C helyett,
ha 00 - lassú,
ha 01 - gyors lesz a játék.

Az Ördögűző igen régi program, még 1984-ben készült. Úttörő jellegű alkotásról lévén szó, fogadjuk megértéssel kisebb-nagyobb hibáit. Még az is előfordul, hogy a kép hirtelen összezavarodik.

THE EXORCIST



3.79. 3 - D Q U A S A R S

```

+++++
+                                     +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+                                     +
+   Joystick:  2. port  +
+                                     +
+   Billentyűzet:       +
+                                     +
+       Z   - balra    +
+       X   - jobbra   +
+   SHIFT - tűz        +
+                                     +
+++++

```

A Solar Software játékában egy vadászgéppel kell a rajokban szálló ufókat lelődnünk. Minden kilőtt ellenségért száz pontot kapunk. Világűr-fizikában járatosabb olvasóink valószínűleg meg tudják magyarázni, hogy mi a különbség a kvazárok és az ufók között, de eme tudományos okfejtés nem valószínű, hogy a játék módján sokat változtatna.

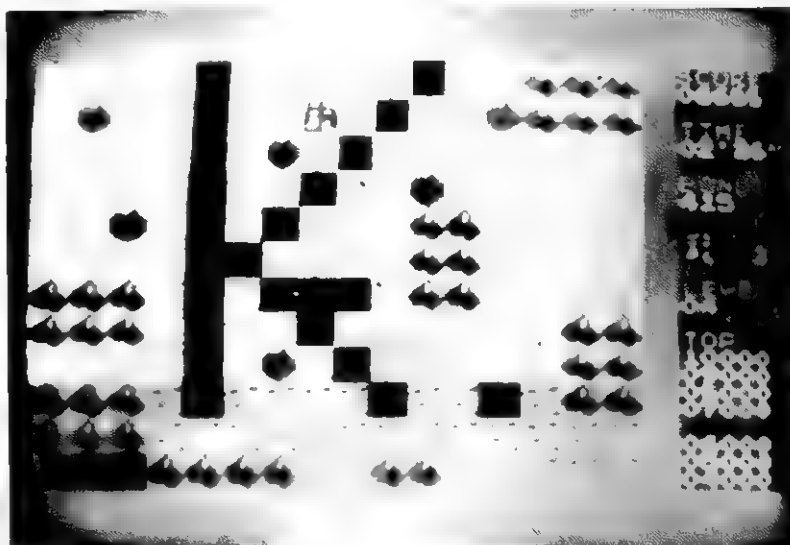
Ez egyike azoknak a programoknak, amelyekből egy szakajtórávaló van a piacon. A 3-d quasars annyival jobb, mint az átlag, hogy a szerzők kísérletet tettek a három dimenziós ábrázolásra. A képernyő alsó felébe beúszó csíkok, s a gép árnyéka a repülés élményét próbálja adni. Evvel együtt a játék grafikája a gyengébbek közé sorolható.

3.80. TUTTI FRUTTI 2.

```

+++++
|                                     |
|   I r á n y í t á s   |
|   ~~~~~              |
|                                     |
| Joystick: 1. port    |
|                                     |
| Billentyűzet:        |
|                                     |
|   D -- balra        |
|   G -- jobbra       |
|   A -- fel          |
|   Z -- le           |
|   T -- tűz          |
|                                     |
+++++

```



Manapság a számítógépes játékok is sorozatban jelentkeznek. Ebben a második kötetben is több, az előző könyvben is szereplő játék folytatását ismertetjük. Ilyen a Tutti Frutti 2., avagy a szuper eper győzelme a savanyú almák felett.

Itt is hat pályával kell megküzdeni. Sajnos a színvonal nem emelkedett. Talán a harmadik pálya az, amely újdonságot tartalmaz. Itt ugyanis vakon kell tapogatózni egy labírintusban úgy, hogy a képernyő sarkai közelében levő almákat a sarokba lökjük a tűzgomb segítségével. Most azért közöljük ennek a pályának a rajzát, hogy akinek nem sikerült eddig ezen túljutni, segítsünk.

Ezután már csak az utolsó pálya az, ami némi ügyességet kíván. Itt megint egy kis csalafintaságra van szükség. A tologatható cseresznyékkal kell a zöld almákat megsemmisíteni. A módszer pontos leírása hosszadalmas lenne, ezért csak annyit mondunk: gondoljunk arra, hogyan kell szitálni, és máris lehet utánanézni a harmadik folytatásnak.

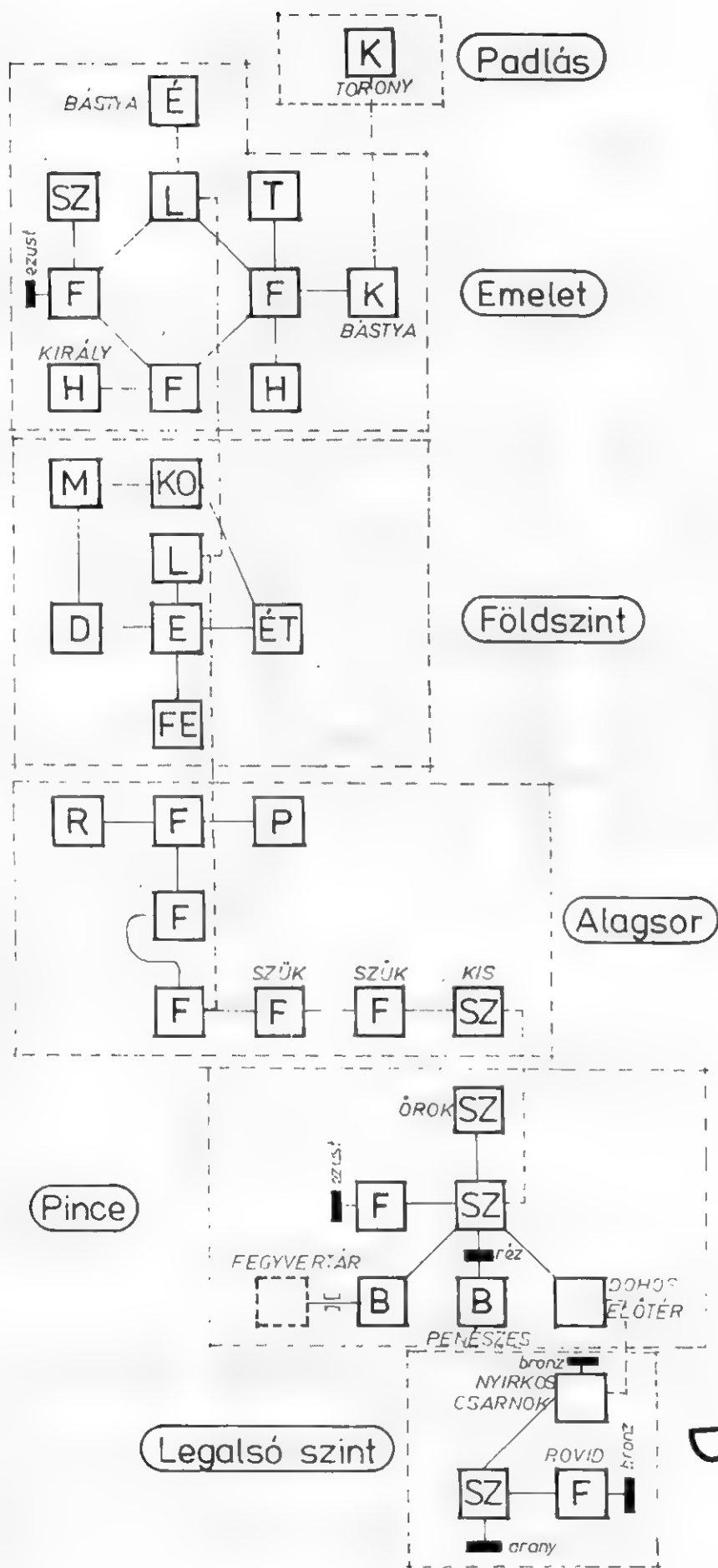
3.81. TWIN KINGDOM VALLEY

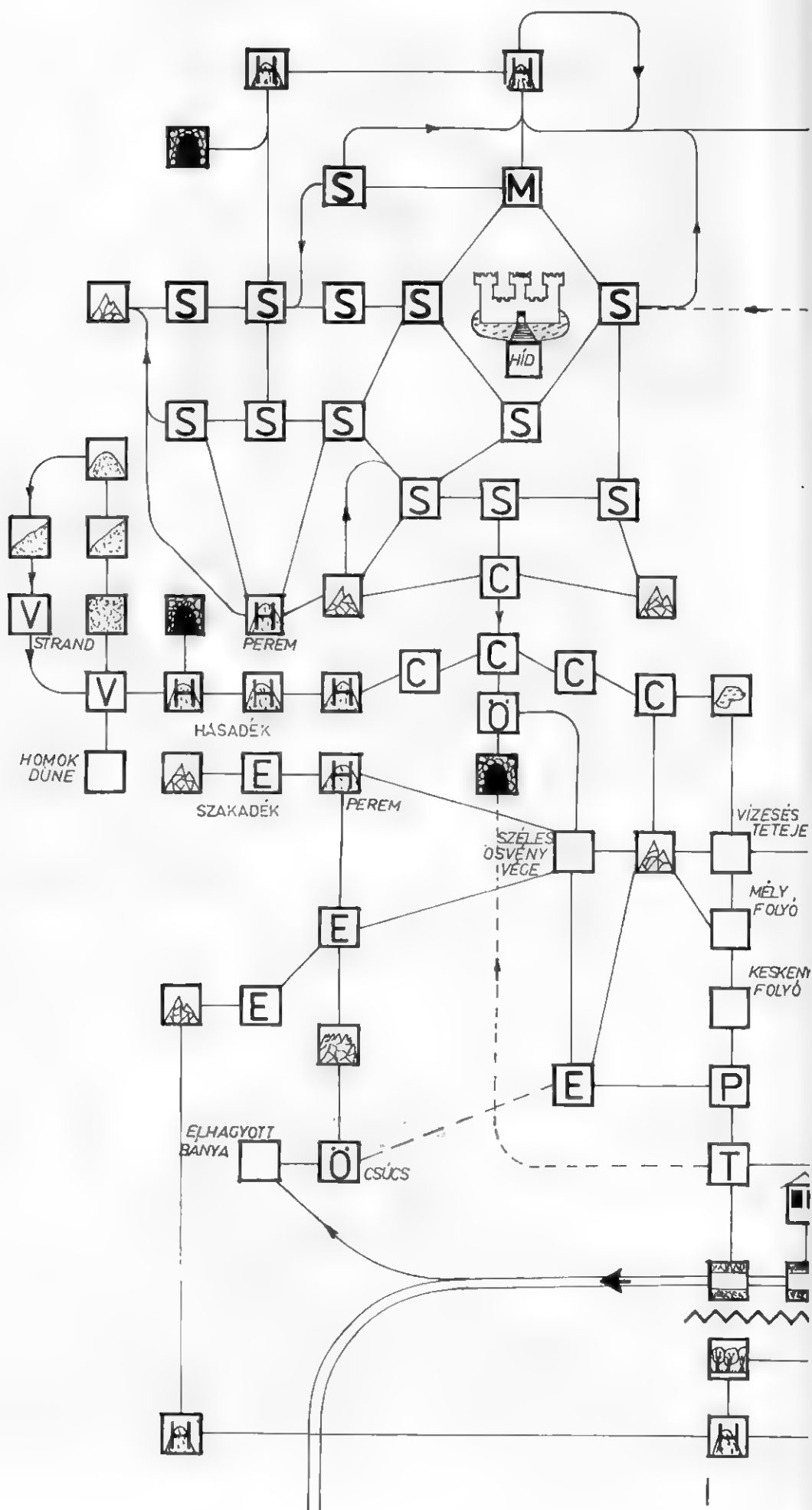
```

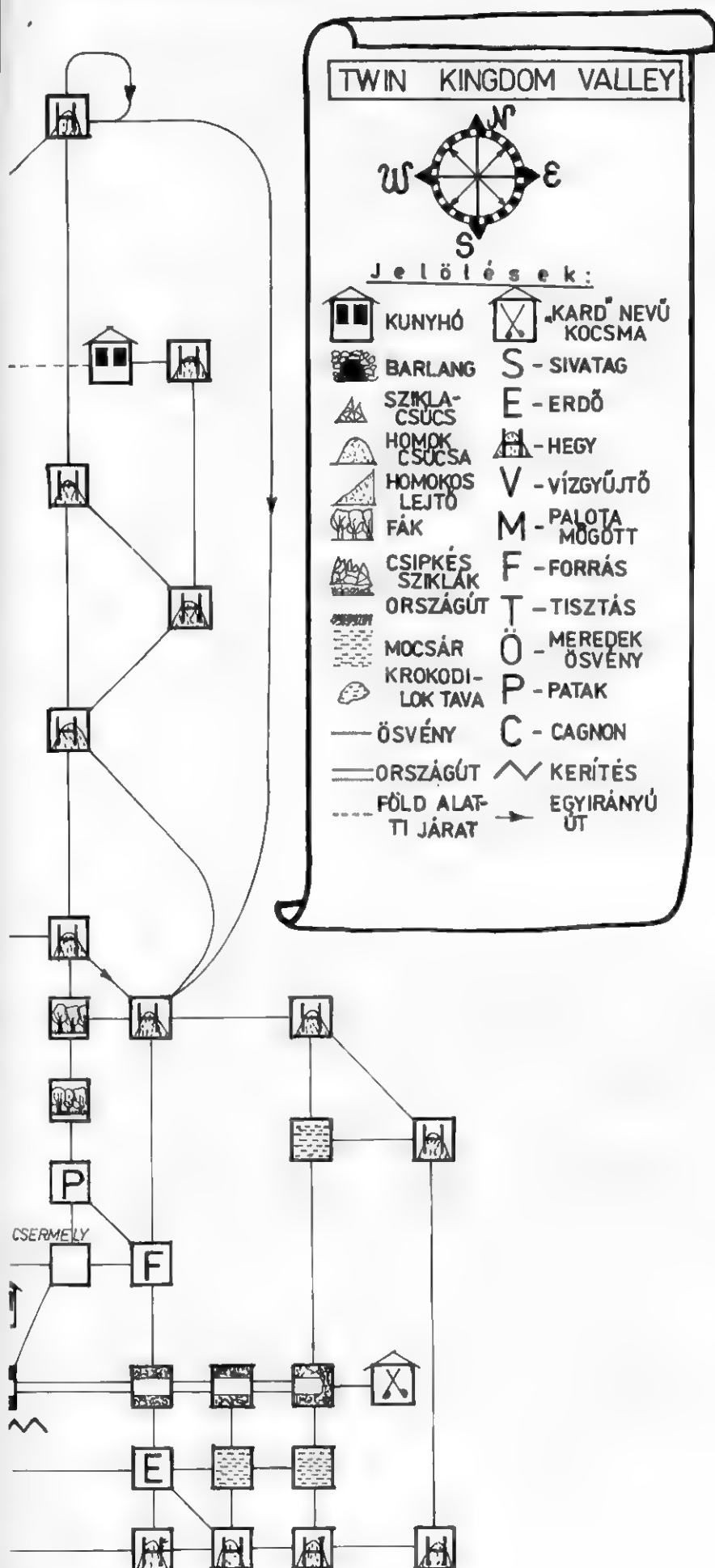
+++++
|                                     |
|   I r á n y í t á s   |
|   ~~~~~              |
|                                     |
| Joystick: -          |
|                                     |
| Billentyűzet:        |
|   kurzorbillentyűk   |
|   valamint a program |
|   utasításkészlete   |
|   alapján            |
|                                     |
| RUN/STOP : játék vége |
|                                     |
+++++

```

A Bug Byte "Twin Kingdom Valley" (Ikrek királyságának völgye) című programja igazán fantáziadús szöveges kalandjáték. Sokan – akik nem tudnak jól angolul – visszarettennek az "adventure" játékoktól. Vitathatatlan, hogy a nyelvtudás segíti a játékok élvezetét, de leírásunkban igyekszünk segítséget adni azoknak is, akik hadilábon állnak az angollal.







A Twin Kingdom Valley – a maga műfajában – szenzációs program. Szöveges játékról lévén szó, a vizuális élményről le kell mondanunk. Bőséges kárpótlást kapunk viszont azáltal, hogy hegyeken, völgyeken, vízeséseknél, mocsaraknál és sivatagban csatangolhatunk: földalatti barlangok, ódon kastély sok-sok emeletének titkait deríthetjük fel. A Twin Kingdom Valleyről regényt lehetne írni, s vélhetően még akkor is maradnának felderítetlen részei. Istentelenül sok időt igényelt, amíg sikerült feltérképezni a Birodalmat.

A játék címe is sejteti, hogy egy ikerpár osztozik a völgybéli birodalmon, az egyik az erdők, a másik a sivatag királya. Békésen uralkodtak mindaddig, amíg egy sárkány el nem foglalta a völgyet. Az erdők királya föld alatti rejtekhelyére menekült, s a sivatag uralkodója vigasztalanul kóborol egykori birodalmában. A sárkánnyal együtt a mesehősök egész armádiája is megérkezett. Boszorkányok, tündérek, törpék, manók, óriások és egyéb lények barangolnak az utakon.

A játék kezdetén egy keletről nyugat felé futó úton vagyunk. A közelben egy kunyhó van, melyet éppen most béreltünk ki a "Sword Inn" nevű söröző tulajdonosától. A következő tájékoztatást olvashatjuk:

I You are on the road	I Az úton vagy	I
I North you can see a wooden	I Északra egy faházat láthatsz	I
I cabin	I	I
I North-east is a forest path	I Északkeletre egy erdei út vezet	I
I East you can see a road	I Keleten egy utat láthatsz	I
I West you can see a road	I Nyugaton (is) egy utat láthatsz	I
I South is a wooden fence	I Délen egy korlát van,	I
I through which you can see	I melyen keresztül az	I
I forest	I erdőt nézheted.	I

A többi már rajtunk múlik... Az expedíciónk útvonalát a gép szorgalmasan könyveli. Időnként barátságtalan teremtményekkel találkozunk; sebeket osztunk és kapunk, nehezen cipeljük a csomagokat és szomszajunk a sivatagban.

A játék irányítására számos lehetőség van. Írhatjuk például a következőket: MOVE NORTH <RETURN> vagy ENTER CABIN <RETURN>.

Használhatjuk a GO vagy a WALK parancsokat, de megtehetjük, hogy csak az égtájat gépeljük be, például: NORTH. Összetett iránynál elég a kezdőbetűket beírni (pl: NE – északkelet). A négy égtáj esetében használhatjuk a kurzorvezérlő nyilakat is. Előfordul, hogy le vagy fel akarunk menni, ilyenkor használjuk a DOWN vagy az UP szavakat!

Az utasítások feldolgozásánál a program figyelmen kívül hagyja a névelőket és elöljárószókat. Ha pontatlanul fejeztük ki magunkat, visszakérdez. Természetesen nem használhatunk olyasfajta utasításokat, mint FIND THE TREASURE (keresd a kincset) vagy GO HOME (menj haza). A leggyakrabban a következő parancsokat használhatjuk:

HELP	segítség
INVENTORY	leltározz
SCORE	pontszám
STRENGTH	erő
VIEW	látvány
SEE	láss
LOOK	nézz
QUIT	pihenő
END	fejezd be
DRINK	igyál
SWIM	ússz
WAVE	integess
WAIT	várj
ASK	kérj
READ	olvasd
EMPTY	ürítsd ki
POUR	öntsd (ki)
FILL	töltsd fel
ON	be(kapcsolni)
OFF	ki(kapcsolni)
GIVE	add (oda)
LIGHT	világíts
UNLOCK	nyisd ki(kulccsal)
OPEN	nyisd ki
CLOSE	zárd be
SHOUT	zárd be
LOCK	zárd be
GET	vedd (el)
TAKE	vedd el
DROP	tedd le
THROW	hajítsd el
CUT	vágd, szúrd
HIT	üsd

A parancsok csak akkor érvényesek, ha megfelelnek a helyzetnek. Ha például azt írjuk, hogy HIT THE GUARD WITH A HAMMER (kölíntsd fejbe az őrt egy kalapáccsal), akkor feltételezhetően találkoztunk egy gárdistával, s előzőleg már szereztünk egy kalapácsot. Hasonlóképpen a DROP THE JUG (tedd le a kancsót) kifejezést is csak akkor használhatjuk, ha már van nálunk egy ilyen edény.

A legtöbbször elég három betűs rövidítéseket használni. Ebből néha mókás szituáció keletkezik. Például a BRASS (sárgaréz) helyett írhatunk BRA-t (melltartót), HAMMER (kalapács) helyett pedig HAM-et(sonkát).

Utunk során számos tárgyat találhatunk. Néhány ezek közül:

EMPTY STONE JUG	üres kőkorsó
BRASS KEY	sárgaréz kulcs
UNLIT OIL LAMP	kioltott olajlámpás
FLINT	kovakő
CRYSTAL BALL	kristálygömb
SHORT DAGGER	rövid tőr
WOODEN WAND	favessző
BRONZE KEY	bronz kulcs

LARGE CUT DIAMOND	nagy csiszolt gyémánt
SMALL HOLDALL	kis útitáska
BAG OF GOLD	egy zsák arany
BAG OF SILVER	egy zsák ezüst
SILVER DAGGER	ezüst tör
BROAD SWORD	széles kard
AXE	fejsze
CLUB	bunkó
METAL AMULETT	fém amulett
KNIFE	kés
UNIFORM	egyenruha
HAMMER	kalapács
MACE	buzogány, jogar

Nem lenne szerencsés, ha leírnánk, mi hol található, mert akkor nem érdekes a játék. Ezért csupán néhány tippet adunk, s a többit olvasóink találékonyságára bizzuk.

Egy-egy elhagyott tárgyat találhatunk az utak mentén, de a legtöbb holmit a kunyhókban, barlangokban, föld alatti pincékben, valamint a kastélyban lelhetjük. Célszerű mindjárt a játék elején megszerezni az olajlámpást és a kovakövet. Ezeknek nagy hasznát vehetjük sötét helyiségekben. Ne felejtsük el kikapcsolni a lámpást, amikor újra a szabadban vagyunk (különben elhasználjuk az olajat).

Barangolásunk során különböző mesehősökkel találkozhatunk. Tartsunk most egy kis névsorolvasást:

STRONG ELF	erős tündér
WITCH	boszorkány
TROLL	manó
DWARF	törpe
SAND LURKER	sivatagi járőr, felderítő
GUARD	testőr
GORILLA	gorilla
DRAGON	sárkány
FOREST KING	az erdő királya
DESERT KING	a sivatag királya

A tündér mindent odaad, amit szépen kérünk tőle. A boszorkány átkokat szór ránk, ami csökkenti az erőnket. Ha viszont odaadjuk neki a kristálygömböt, megjutalmaz valamivel.

Az erdőben gorillákkal, a sivatagban járőrökkel, a várban pedig gárdistákkal találkozhatunk. A manók és törpék igen sok helyen bukkanhatnak fel.

Ellenfeleinknél legtöbbször fegyver is van. Elfussunk? Felvegyük a harcot? Mindenki maga döntheti el, milyen stratégiát választ. A számítógépes játékok bajnokai valószínűleg mindenféle cseles dolgot kipróbálnak; olyanokat például, hogy egy szobába csalogatják a szörnyet, majd gyorsan rázárják az ajtót. De a legtöbbször meg kell verekednünk velük, s a közben szerzett sérülések csökkentik az erőnket. Nem bírjuk sokáig a sivatagban a szomjúságot, s az sem igazán nyerő, ha az árokba zuhanunk. A krokodilokkal teli tóban garantáltan meghalunk. A sárkány által elfoglalt toronyszobában sem sokáig bírjuk a rettentő hőséget.

Az erőnket visszanyerjük, ha forrásvizet iszunk. Látszólag felfrissülünk a sörtől is, de vigyázzunk: legyengít! Ha a vízgyűjtőnél (WATER MEAT) kortyolgatunk, varázserőhöz jutunk.

A hegy szelleme megsúgja nekünk a titkot, hogy mit kell tennünk. Megkönnyíti a cipekedést, ha megszerezzük az utazótáskát. A legizgalmasabb kalandok a kastélyban várnak ránk.

Ezek azok a legfontosabb információk, melyek segítségével a feladat megoldható. De ne feledjük, számos meglepetés vár még ránk. Várjuk azok jelentkezését, akiknek sikerült az Ikerkirályok titkát teljes egészében megfejteni.

3.82. U N S C R A M B L E

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+ Joystick:   -   +
+                               +
+ Billentyűzet:   +
+                               +
+   Q   - fel   +
+   Z   - le   +
+   I   - balra  +
+   P   - jobbra +
+   SPACE - eltolás +
+                               +
+++++

```



Az amerikai Sam Loyd (1841–1911) korának legnagyobb "játékkirálya" volt. Számptalan szellemes ötlete közül a legsikeresebbnek a 15-ös játék bizonyult. Ennek lényege, hogy egy 4*4-es dobozban összekeverünk tizenöt számozott kockát. Feladatunk, hogy a kockák kiemelése nélkül, az üres hely felhasználásával rendet teremtsünk.

A feltaláláló annak idején jelentős pénzjutalmat tűzött ki egy egyszerűnek tűnő feladatra. Nem tett mást, csupán a 14-es és a 15-ös kockát felcserélte. A jutalomra éhes vállalkozók lázasan keresték a megoldást, miközben az öreg Sam elégedetten mosolygott a bajsza alatt. Ő ugyanis tudta, hogy ez a feladat egyike annak a 10 461 394 944 000 féle elrendezésnek, amely megoldhatatlan. Vigasztaljon bennünket az a tudat, hogy ugyanennyi azoknak az eseteknek a száma, amely megoldható. Annak megértéséhez, hogy ez milyen sok változatot jelent, képzeljünk el egy ügyes játékost, aki átlagosan öt perc alatt old meg egy feladatot (nekem ennyi idő alatt még sohasem sikerült). Ha születése pillanatától megállás nélkül játszana, százmillió évig kellene élnie, hogy valamennyi változatot megoldja. Persze ha közben evésre, alvásra vagy más hiábavalóságokra feccserli az idejét, akkor még tovább...

Erről a játékról és sok más BASIC nyelven is írható játékprogramokról Donald D. Spencer: Játékok BASIC nyelven című könyvében olvashatunk bővebben.

Ennek a játéknak számítógépes változatát készítette el a Melbourne House. Az Unscramble (kirejtjelez, megold) egyszerű Basic program. A <RETURN> lenyomása után a rendezett táblát láthatjuk, melyet a program szemünk láttára megkever. Egy

keretét vezethetünk a kiválasztott kockára. A <SPACE> lenyomásával a kockát, sőt akár az egész sort, vagy oszlopot is eltolhatjuk. Az eltolás irányát a program automatikusan felismeri.

Érdekes játék, de nem igazából kidolgozott. A számítógépes játékok igazi vonzereje ugyanis az, hogy többet tud, mint a hagyományos változat. Az Unscramble-t is kiegészíthették volna a szerzők időméréssel, az eltolások számlálásával. Alkalmazhattak volna kellemes zenét is. Bizonyára tanulságos lenne, ha elakadás esetén megmutatná a legcélszerűbb megoldást. Ezek hiányában az Unscramble meglehetősen szintelen játéknak hat.

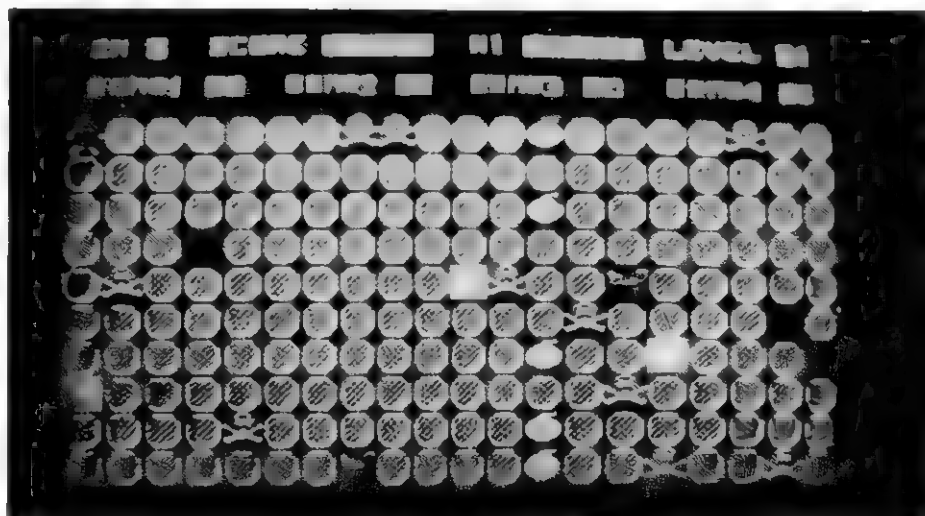
3.83. U X B (L ' U M O)

Magyarországon a Tynesoft UXB játékának olasz változata, a L'umo terjedt el. Ez a játék nem öregbítette az olasz szoftvergyártók hírnevét. A L'umo nem tartozik az első számú kedvenceink közé, ezért csupán vázlatosan ismertetjük.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick : 2. port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+       2   - balra   +
+       X   - jobbra  +
+       ;   - fel     +
+       /   - le      +
+   SHIFT+Z - kövek scrol-+
+               lozása balra+
+   SHIFT+X - kövek scrol-+
+               lozása jobbra+
+                               +
+++++

```



Feladatunk, hogy egy elaknásított terepet megtisztítsunk 4 bombától. Ezt meghatározott idő alatt kell teljesítenünk, ha nem akarunk korán az angyalok karjába jutni. Amerre járunk, mindent felszedünk. Pontot kapunk a "rostélyért", a "pillangóért", sőt a közönséges "kövekért" is. Óvakodjunk attól, hogy a fekete "boszorkányok"-kal találkozzunk. A figurák igen nehezen azonosíthatók, ezért is tettük idézőjelbe a nevüket.

Csak a köveken és a különféle tárgyakon haladhatunk. Ezért vigyázzunk arra, nehogy szeparáljuk magunkat a környezetünktől. Használjuk ki azt a lehetőséget, hogy amelyik sorban vagyunk, az ott levő köveket jobbra-balra tologathatjuk.

3.84. V A R M I T

Egy régi dal szerint három aranyásó ment a hegyek közt. Howlin Mad ezt még megtoldotta kettővel, s hőseit leküldte egy elhagyatott bányába, hogy a szanaszét heverő aranyhalmokat megkeressék.

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick: 2.port   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+   +   +   +   +
+   A   - lépés   +
+   R   - le, guggolás +
+   Z   - balra   +
+   X   - jobbra  +
+   SHIFT - fel,ugrás +
+   +   +   +   +
+++++

```

Elhagyatott? Ahogy vesszük. Vérszívó denevérek telepedtek ide, és bár idáig megvédték a kincseket, most kinos meglepetést okoznak hőseinknek. Az arany mellett más, a bányában felejtett tárgyakat is be kell gyűjtenünk. Az első pályán lapátokat, a másodikon kalapokat, a harmadikon álcázott pirithalmokat, a negyediken néhány egydolláros érmét, az ötödiken rossz cipőket találunk. Később – úgy tűnik – a rekvizitumok ismétlődnek. Minden pályán 16–16 tárgyat találunk.

Ahogy haladunk a játékban, egyre több denevér, kőomlás, veszélyes bányaszlámpa, elszabadult csille nehezíti a munkát. Az ötödik fokozattól kezdve falak választják el az egyes tárnákat. Igyekezni kell, mert vízbetörés is fenyeget. Amikor a képernyő tetején lévő óra körbejár, az alsó szinten az addig csak bokáig érő víz elönti a járatokat. A háromszintes bányában létrák könnyítik meg a közlekedést. Minél nagyobb fokozatot érünk el, annál kevesebb van belőlük, ugyanakkor a falak és a bányarémekek száma egyre nő. Olyannyira, hogy nem is tudtunk végigjutni valamennyi fokozaton: a hetedik pálya egyik eldugott zugából már sikerült az aranyat kibányászni. Kíváncsian várjuk, sikerült-e valakinek a játék végére érnie.

Egy-egy tárgy begyűjtéséért száz pontot, az aranyért pedig 250 pontot kapunk. Ha megtalálunk egy nemesfém-rögöt, a jobb felső sarokban levő dollár jelek közül egy eltűnik. Ha mind a tíz elfogyott, új bányarészre kerülünk. Pontszámunk ilyenkor a fel nem használt idő és a gyűjtött tárgyak számának szorzatával növekszik.

Mit tegyünk, ha túl gyakran hibáznánk? A hullámozó mozgással felénk haladó bányarémekek ellen egy egyszerű, de hatásos taktikát alkalmazhatunk. Késedelem nélkül menjük feléjük, s valamivel a pálya közepe előtt ugorjunk fel, majd gyorsan menjünk tovább. Ha a kép elején a rém alulról indult, a pálya végén ugorjunk még egyet; ha felülről jött, akkor pedig egyszerűen sétáljunk át a másik képre. Szokjuk meg, hogy óvatosan lépünk át a következő képre, mert a már bejárt útvonalra is új akadályok kerülhetnek.

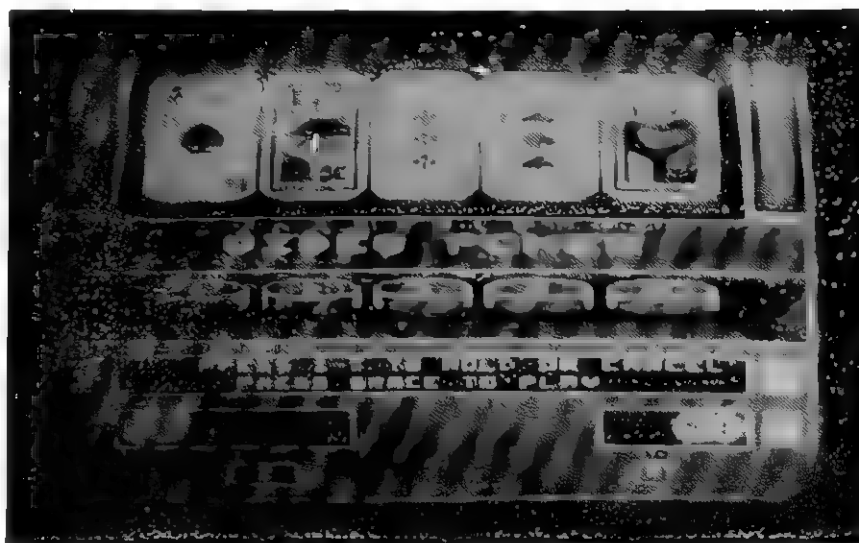
A játék zenéje szép. Két dallamot is élvezhetünk. Ennek ellenére hosszabb játék során nem árt lehalkítani a tévét, mert a program készítője a maximálisra állította a hangerőt. Szerencsére ez az egyetlen hibája ennek a kitűnő játéknak.

3.85. VIDEO POKER

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   Joystick:   -   +
+                               +
+   Billentyűzet:   +
+                               +
+   f7  -   új játék   +
+   f1  -   információ   +
+                               +
+++++

```



A nyerőautomaták elterjedésével a még oly hagyományos, kártyával űzött szerencsejáték, mint a póker sem tudott szembe szállni. Megjelentek – persze nem nálunk – a pókert játszó automaták. Ilyen gépet stilizál ez a Mastertronic által forgalmazott program.

A képernyőn megjelenik a választható pénzegység. Ha megnyomjuk az 1–4 gombok valamelyikét, 20 db érméhez jutunk:

```

<1> - nickel   [5 centes]
<2> - dime     [10 centes]
<3> - quarter  [negyed dolláros - 25 centes]
<4> - dollar   [1 dolláros - 100 centes]

```

Az <f7> gomb lenyomására kezdődhet a játék. Ha valaki nem ismeri a póker szabályai szerinti kifizetések arányait, az <f1> gombbal kérheti ennek ismertetését. Ezek magyar megfelelői:

JACK OR BETTER – bubi vagy annál nagyobb értékű lapból (A, K, Q) két azonos lap (1 pár) – nem nyer, nem veszít.

THE PAIR – két-két azonos értékű lap (két pár) – a nyeremény a tét kétszerese.

THREE OF A KIND – három azonos értékű lap (terc vagy drill) – a nyeremény a tét kétszerese.

STRAIGHT – értékben egymás után következő öt lap (A2345678910JQKA) (sor) – a nyeremény a tét négyszerese.

FLUSH – öt azonos színű lap (flös) – a nyeremény a tét ötszöröse.

FULL HOUSE – egy pár és egy terc egyszerre (full) – a nyeremény a tét hétszerese.

FOUR OF A KIND – négy azonos értékű lap (póker) – a nyeremény a tét hússzorosa.

STRAIGHT FLUSH – egy színű sor (sztrét flös) – a nyeremény a tét ötvenszerese.

ROYAL FLUSH – Ászt tartalmazó sztrét flös (royal flös) – 250-szeres a nyeremény.

A gép 52 lapos francia kártyát használ. A játék menete a következő:

- Megnyomjuk az <f7>-et - új játék
- Annyiszor nyomjuk a <RETURN>-t, ahány pénzérmét akarunk feltenni a leendő lapunkra. Ez maximum öt darab lehet.
- Megnyomjuk a <SPACE>-t - osztás
- Az 1-5 gombok segítségével kiválasztjuk a nekünk kellő lapokat, ezt a HOLD felirat jelzi. A billentyűk ismételt lenyomásával korrigálhatjuk a téves jelölést.
- Nyomjuk meg a <SPACE>-t - csere, az automata a nem jelölt lapokat cseréli
- A fenti táblázat alapján szerzett nyereményt seperjük be.
- Ha van pénzünk még, folytathatjuk az elejétől új lapokkal.

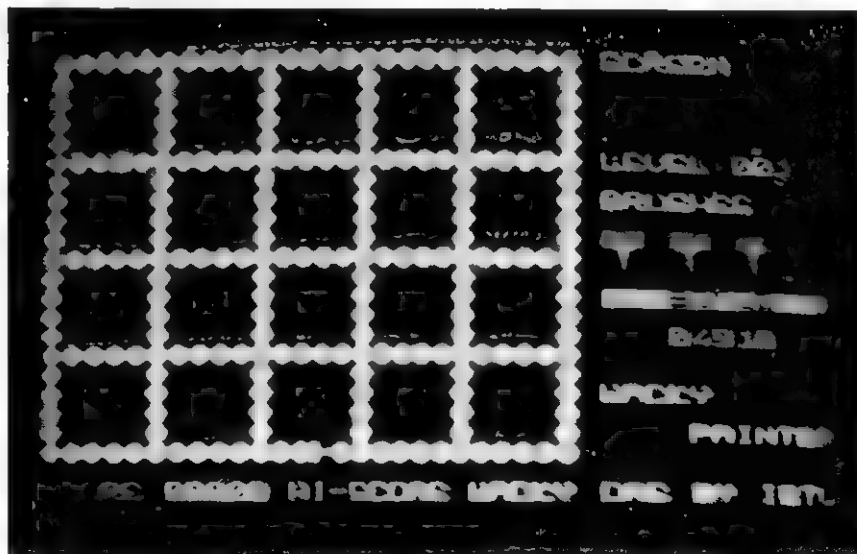
Ha veszítünk, visszatérünk a játék elejére, és fellélegezhetünk, nem kellett valutát kiadnunk ilyen jópofa játékra.

3.86. WACKY PAINTER

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+ Joystick: 2. port   +
+ Billentyűzet:   +
+   L   - balra   +
+   ;   - jobbra   +
+   P   - fel   +
+   .   - le   +
+ Menüvezérlés:   +
+   f1   - fel   +
+   f2   - le   +
+   HELP - kiválasztás +
+           rajt   +
+                               +
+++++

```



A Tynesoft Wacky Painter (Félnótás festő) programja könnyed, kellemes időtöltést biztosít, s tudomásom szerint a Festők és Mázolók Szakszervezete sem tiltakozott hitelrontás címén. Feladatunk, hogy egy hálót körbefessünk. Ha egy-egy téglalap mind a négy oldalát befestettük, a lapocska színe megváltozik. Munkánkat pókszerű lények akadályozzák, marásuk halálos.

A játék elején a funkcióbillentyűk segítségével megválaszthatjuk a nehézségi szintet (1-3), be- vagy kikapcsolhatjuk a zenét, s dönthetünk az ecsetek számáról (1-3). Alapértelmezés szerint egy szintről, három ecsettel indulhatunk. A menüképen láthatjuk a Wacky Painter egyik legszebb megoldását, a forgó ecsetet.

Az első pályán egy pók keseríti az életünket, s minden továbbiban eggyel több. Az állatkák a bal felső sarkot különösen kedvelik. Öt pók általában már megoldhatatlan feladat elé állít. Ha sikerül csúcsot dönteni, a kurzormozgató billentyűk segítségével feliratkozhatunk az eredménylistára.

3.87. WHO DARES WINS II

```

+++++
+               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:       +
+       ,   - fel       +
+       /   - le        +
+       Z   - balra     +
+       X   - jobbra    +
+   RETURN - lövés      +
+   SPACE  - kézigránát +
+               +
+++++

```



Már sok kommandós játékot ismerünk, persze filmet még többet. Ilyenkor egyértelmű a cél: egy szál harcosunkkal az ellenséges területen haladva minél több orvlövészt, vagy katonai terepjárót meg kell semmisíteni. Ezután foglaljuk el a parancsnoki épületet. Ebben az épületben őrzik ugyanis bajtársainkat, és őket kell kiszabadítanunk.

Kezdetben öt gránátunk van. A járműveket csak ezekkel hatástalaníthatjuk. Municiónkat kiegészíthetjük néhány rejtett lőszerládából.

Nyolc területen kell átküzdeni magunkat. Mindegyiket egy-egy szakasz védi. Gyors eredményt csak úgy érhetünk el, hogy kevés küzdelem árán áthaladunk sorban minden pályán, és megkeressük a főépületet. Majd innen kiszabadítva a rabokat, minél előbb hagyjuk el az ellenséges területet.

A játék tűzgombra, vagy <SPACE> billentyűre indul, aszerint, hogy joystickkal, vagy a billentyűzetről akarunk játszani. A kézigránát azonban csak a <SPACE> lenyomásával dobható el.

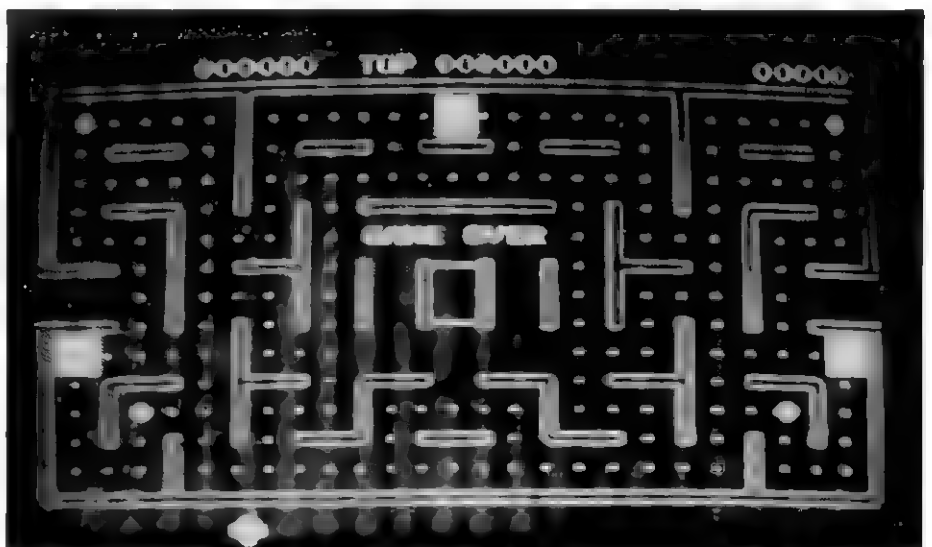
A program Tynesoft termék. A grafika jó, az irányítás sajnos lassú, és késik is. Ez bosszantó a játék közben, ugyanakkor nehezíti a teljesítést is. Ez viszont reálisá teszi egy ilyen küzdelem kimenetelét. A cím nagyon jó: Akik mernek győzni.

3.88. WILD WESTERN

```

+++++
+               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick 1. port    +
+   Billentyűzet:       +
+       3   - balra     +
+       4   - jobbra    +
+       A   - fel       +
+       Z   - le        +
+   HELP   - indul      +
+               +
+++++

```



Vadnyugati történet, mondja az angol nyelvet egy kicsit ismerő, aki csak a címre tekint. Á, végre egy jó grafikájú pacman, kiált fel egy ismerősöm. A címre egyébként rá se nézett.

Valójában egy labirintus tele kicsi fehér pirulákkal, melyet egy nagy sárga korongnak kell meghamikáznia. Közben a sok pirulától üldözési mániája támad. Azt képzei, hogy négy szellem akarja elkapni. Ez az érzés annyira valóságos, hogy ha netán utoléri, eggyel csökken az élete. Hogy baját kiheverje, kórházba megy, melyet a nemzetközi jelzéseknek megfelelően egy H betű jelez. Az üldözők elvesztik a nyomot egy rövid időre, és sárga korongunk a pálya másik részén kerül elő. Ez a mutatvány néha annyira jól sikerül, hogy maga az irányító sem találja. A szellemek igazi elűzője a labirintus sarkaiban található zöld tabletta, melytől az üldözők elkékülnek, és ehetővé válnak. Ez sajnos csak rövid ideig tart. Még rosszabb, hogy a szemüket sehogy sem tudjuk elfogyasztani. Ezek gyorsan hazaszaladnak, és újra felöltik szellemruhájukat.

Ezzel a játékkal még a számokat nem ismerő gyerekek is élvezettel játszhatnak. A fokozatok jelzésére ugyanis kezdetben néhány gyümölcsöt használ a program írója. Cseresznye, eper, barack, szilva, alma, körte. A további pályákon a jelek a csengő és a kulcs. E nyolc tárgy időnként feltűnik a pályán, elfogyasztásuk új életet jelent. A kulcsos labirintus teljesítése után egy csillagot kapunk jutalmul, és kezdődik minden előről.

Mi a hetedik csillagnál úntuk meg, de hősieen tovább küzdöttünk, így el tudjuk mondani, hogy a 7 csillag és kulcs után csillagok nélkül előről indul a játék. Tisztességes idő telt el addig.

3.89. WORLD SERIES BASEBALL

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+                               +
+   f1 - egy játékos   +
+   f2 - két játékos   +
+   f7 - játék kezdet  +
+                               +
+   Joystick: 2. port   +
+ (második játékos:1.p.) +
+                               +
+   Billentyűzet:       +
+                               +
+       D - bal         +
+       6 - jobb        +
+       S - fel          +
+       R - le           +
+       T - ütés        +
+                               +
+   SPACE - új játék   +
+                               +
+++++

```



Valamennyi ismerősöm zavartan hümmögött, amikor a World Series Baseball (baseball világbajnokság) szóba került. Kivétel nélkül mindenki elismerte, hogy szépen kidolgozott sportjátékról van szó, de több-kevesebb kísérletezés után feladták a küzdelmet, hogy megfejtsék, mit is kell csinálni a játékban. Ez nem véletlen, hiszen Magyarországon a baseball szinte teljesen ismeretlen. Így a leírást is a szabályok ismertetésével kezdjük.

A baseball olyan csapatjáték, amely összeköti az ütést a futással, és pontokkal jutalmazza az ütéssel illetve futással megszerzett jogot. Az amerikaiak egyik legnépszerűbb játéka, de magas fokon űzik Angliában, Kubában és Japánban is.

A játékot két, kilenc-kilenc játékosból álló csapat játssza: az egyik az "ütő", a másik a "fogó" együttes. Az ütőcsapatból csupán egy játékos van játékban (az ütő), míg a másik csapat minden tagja játszik.

A játékosok megoszlása a következő:

- hat belső játékos: egy dobó,
egy fogó,
egy középvonali,
három alapvonali
- három hátvéd.

A rombuszra hasonlító pálya külső és belső térre oszlik. A pálya közepén van a dobókör, ahonnan a dobó a gumiörleménnyel töltött labdát az ütő játékos felé dobja, aki buzogányszerű ütővel várja azt. Ha az ütő játékosnak sikerül a labdát a mezőnybe visszaküldeni, akkor megszerezte a futás jogát. Ez azt jelenti, hogy a négyzet egyik sarkában lévő ütőmezőből elindulva elfuthat a következő sarokpontig, majd a második és harmadik határpontig, végül vissza a kiindulási helyre. Helyére új ütő léphet. Minden sikeres visszatérésért 1 pont jár az ütő csapat javára. Amikor az ütő az első sarokpontot elérte, újabb ütő lép a pályára.

A játékos futása közben a fogó csapat igyekszik elcsipni az elütött labdát, mielőtt még az ütő játékos a sarokpontig érne. (Az eredeti szabályok szerint meg kell kísérelni eltalálni a futó játékost vagy a sarokoszlopot, s ha ez sikerül, az ütő játékos kiesett, s egy másik lép a helyébe. A számítógépes változatban ez nem így van.) Ha az ütő játékos háromszor hibázik, kiesik, s vele együtt a pályán lévő játékostársai is kiesnek, s új ütő lép a pályára. Egy teljes játszma kilenc szerepcseréből áll. A játékidő kötetlen. Az a csapat nyer, amelyik több pontot szerzett.

A baseball programozói derekas munkát végeztek. Jól sikerült a stadion képe, különösen a lengedező zászló ragadja meg a figyelmet. Jó ötlet az is, hogy a stadion közepén hatalmas "képernyőn" láthatjuk a labdamenetet. Ez egyébként a pálya része, s a véletlenül odavágódó labda visszapattan róla.

A funkcióbillentyűkkel kiválaszthatjuk, hogy egyedül vagy partnerrel kívánunk játszani. A játékot botkormányral vagy billentyűzetről irányíthatjuk. Az említetteken kívül más billentyűk is hatásosak, így az <1>, <3>, <5>, <7>, <9> felfelé, a <CL/H>, <W>, <R>, <Y>, <I>, <P>, <*>, <RETURN> lefelé, a <2>, <4>, <6>, <8>, <0> jobbra, és a <CTRL>, , <A>, <D>, <G>, <J>, <L>, <;> és a <,> balra mozgatja a dobó játékosokat. Ha egyedül játszunk (egy botkormányral), figyeljünk arra, hogy nem a joy tűzgombjával, hanem a <T>-vel üthetünk.

A képernyő szélén a következőket láthatjuk:

INNGS	- azt mutatja, hogy melyik csapatnak van ütési joga
HOME	- szerepcserék száma
VSTR	- a körbefutott játékosok száma
STRKS	- ütések száma
BALLS	- labdák száma
OUT	- a kifutott ütő játékosok száma

Ha kísérletet sem teszünk az ütésre, akkor a BALLS értéke nő eggyel. Két kihagyás egy ütésnek (STRKS) számít. Ha három ütésnél sem sikerül a labdát eltalálnunk, új ütő lép a pályára, és az STRKS, BALLS és OUT értékek kinullázódnak.

Ha sikerül eltalálni a labdát, az ütő játékos elkezd futni az óramutató járásával ellentétes irányba. Néha csak egy negyedkört fut, de előfordul, hogy meg sem áll a kijáratig. Ez idő alatt kell elcsipnünk a labdát. Ha ez sikerül, a dobó játékos színe sötétre változik. A <T> lenyomásával dobhatjuk be a dobó játékosnak. Ha elfáradtunk, a <SPACE>, <Z>, <ESC>, <C>, vagy az <M> lenyomásával adhatjuk fel a küzdelmet.

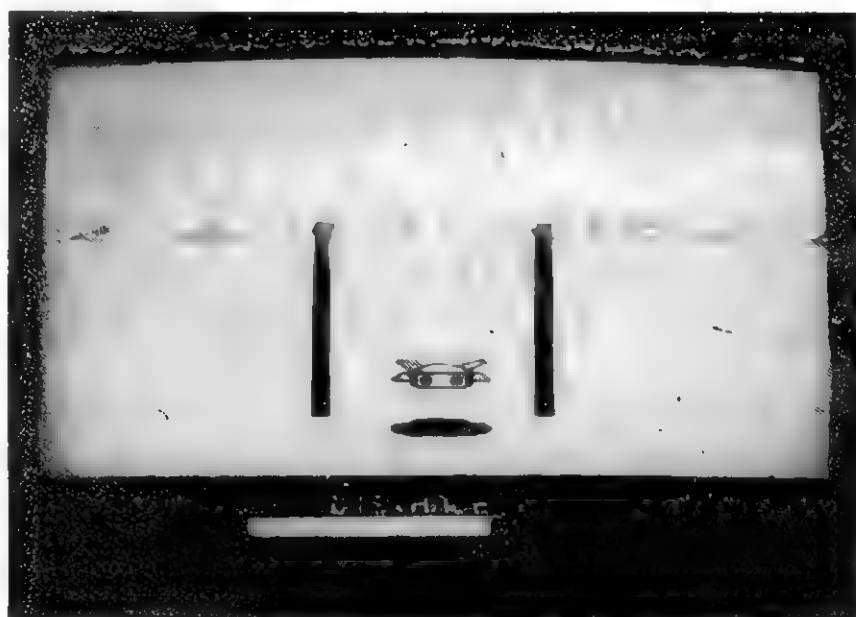
Valótlanság lenne azt állítani, hogy nem kellett sokat kinlódni, ameddig a World Series Baseball titkait sikerült kideríteni, de biztos mondhatjuk, hogy megérte! A sportjátékok kedvelői sok örömet lelhetnek ebben az élvezetes játékban.

3.90. X A D I U M

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick:   +
+       bármely port   +
+   Billentyűzet:   +
+   1.pálya  2.pálya  +
+   3 - balra  lassít  +
+   4 - jobbra gyorsít  +
+   A - gyorsít  fel  +
+   Z - lassít  le  +
+   T -          tűz  +
+   SHIFT - indul  +
+                               +
+++++

```



Ez a program két jól elkülönülő részből áll.

Az elsőn a Gullwing falcon pályáját újra láthatjuk. A tornyok itt nem annyira látványosak. Az egyre szűkülő folyosókon kell átrepülni, és minél messzebbre jutni (amíg a DISTANCE el nem fogy). Az egész pálya egy szlalomversenyre emlékeztet. A térhatás nagyszerűen érzékelhető. Az előttünk levő utat a képernyő alján középen egy sáv jelzi. A bal szélén a még felhasználható idő kijelzését láthatjuk. Ez mindig 400-zal csökken, amikor nekiütközünk egy oszlopnak. 9000-től indul a visszaszámlálás. A program figyeli az ütközéseket, és a kapu kihagyását is. Nagyon nehéz, igen sok gyakorlást igényel az első pálya teljesítése.

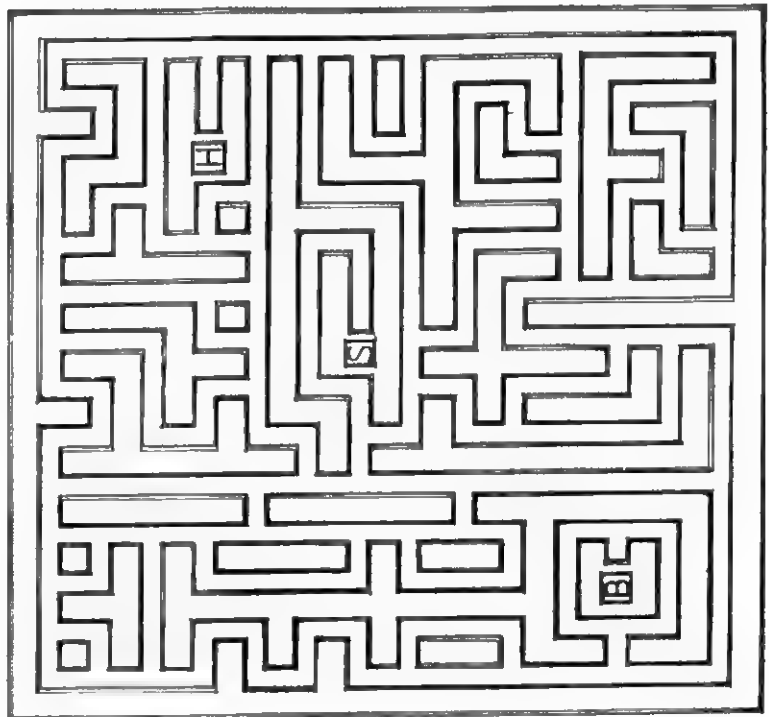
A második rész minden térbeli effektust nélkülöz. Repülőgépünkkel egy barlangban kell haladnunk egészen szűk réseken keresztül. Az itt alkalmazható legjobb taktikának az látszik, hogy lassítsuk le a repülőt, amennyire tudjuk, és repülés közben a gép ágyújával vágjunk utat magunknak. A feladat teljesítése így is rendkívül nehéz.

3.91. XCELLOR 8

```

+++++
+                               +
+   I r á n y í t á s   +
+   =====   +
+   Joystick: 2. port   +
+   Billentyűzet:      +
+   CTRL  - bal        +
+   2     - jobb       +
+   1     - fel        +
+   CLR/H - le         +
+-----+
+ ua. + RUN/STOP - tűz+
+-----+
+   CLR/H - kilépés    +
+           az áruházból+
+   ESC   - ját.feladása+
+   SPACE - felszerelés +
+           ellenőrzése +
+ RUN/STOP- játék tovább+
+-----+
+   Sebesség:         +
+   f1  - lassú       +
+   f2  - gyors       +
+   f3  - gyorsabb    +
+   HELP - leggyorsabb +
+-----+
+++++

```



A jó öreg kontinensünk nem sok vizet zavar: a Plus/4-es játékpiacon az angol szoftverházak uralják. A kevés kivétel közé tartozik egy bonni csoport munkája, az Xcellor8. A programozók felkészültségét a lendületes mozgás, a szépen elkészített háttér bizonyítja. S mi a játék mondanivalója? Hümm, hümm – nos a játék azt hirdeti, hogy micsoda nagy dicsőség halomra lődni azokat a lényeket, amelyek soha, semmilyen módon nem tudnának ártani nekünk.

A tűzgomb lenyomása és a sebesség meghatározása után indul a játék. Feladatunk, hogy egy labirintusrendszerben haladva lelővöldözzük a cikázva haladó ellenséget. Ez egyben "modern skalpot" is jelent, s ha felkeressük a bankot (B), megkapjuk a vérdíjat. Ennek összege változik, igen gyakran csak 1 pénzegység. Járművünk hajtóanyaga rohamosan fogy, s ha megszereztünk legalább nyolcvan pénzt, lóhalálában rohanjunk el az áruházba (S). Ebben nagy segítségünkre lehet a térkép.

Ha beléptünk az áruházba, a következők közül választhatunk:

Á r u c i k k		ára (kb)
SHIELD	pajzs	
Lead	ólom	182
Rhodium	ródium	255
FUEL	hajtóanyag	
Petrol	benzin	78
Nitrous	különleges	139
BOMB	bomba	
Carbon	hagyományos	93



Atomic	atombomba	173
EXTRAS	kiegészítők	
Patram	csodafegyver	256

A botkormány fel ill. lefelé mozgatásával kiválasztjuk a megfelelő cikket, majd a tűzgombbal megvásárolhatjuk. Vigyázzunk, mert sértetlen pajzs vagy teli tank esetén is elvész a pénzünk, ha véletlenül rossz megrendelést adunk. Ha befejeztük a vásárlást, nyomjuk meg a <CLEAR/HOME>-ot!

A cikázó járművek nem mindegyike ellenség. Néhány játék után az ártatlanokat könnyedén fel fogjuk ismerni. Ha mégis eltaláljuk őket, a képernyő felső felében az INNOCENT alatti szám eggyel nő. Emberbaráti kötelességünk, hogy az áldozatokat a kórházba (H) szállítsuk. A gyógykezelésért fizetni kell.

A képernyőn követhetjük a pénzünk (money) alakulását, a felött járművek (runner) számát, a pajzsunk (shields) és a tölténytárunk (gun-charge) állapotát, valamint az üzemanyagunk (fuel) mennyiségét.

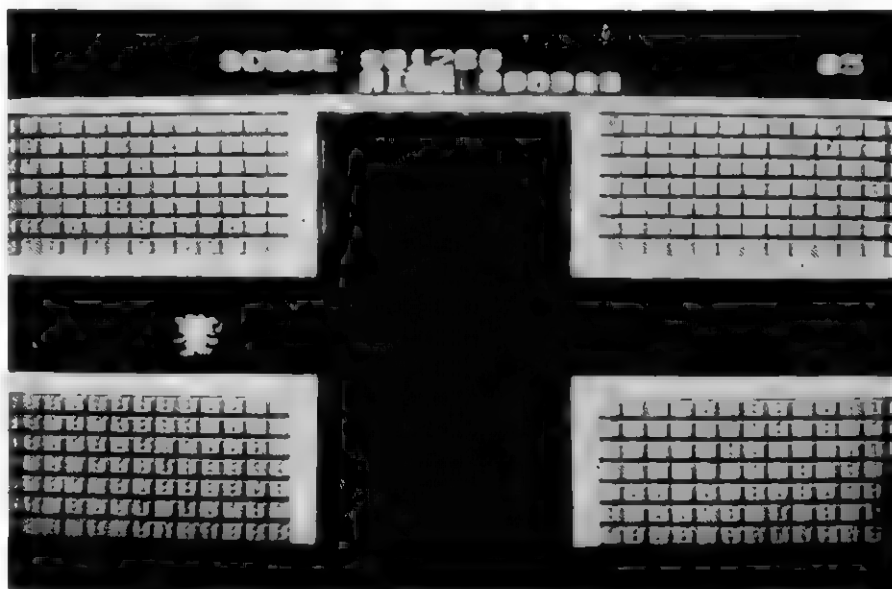
Van azonban a játéknak néhány homályos pontja. Nem sikerült kideríteni, hogy mikor és hogyan kell használni a bombákat. Homály fedi azt, hogy mi az a Patram, és mire használható. E mellett eltörpülnek az olyasféle pitiáner kérdések, hogy mit is jelent az Xcellor szó, milyen a salétromos benzin és a szénbomba.

3.92. Z O D I A C

```

+++++
+   I r á n y í t á s   +
+   =====           +
+   Joystick : 2. port  +
+   Billentyűzet:       +
+   CTRL  - balra      +
+   2     - jobbra     +
+   O     - fel        +
+   K     - le         +
+   SPACE - tűz        +
+   f1    - sebesség(1-4) +
+   +   +
+++++

```



Az okkultizmus hívei valósággal lázba jöttek, amikor a hagyományos horoszkópok után, pár évvel ezelőtt megjelentek a zodiákus jövendölések. Hogy a zodiákus jeleknek mi köze van az Anirog játékához, azt nehéz lenne kibogozni. A zodiác szó állatövet jelent, ebből nem sokat látunk. Van viszont villanykörte, olló, ampermérő és koponya. Legtöbbjük békés tárgy hírében áll. Nem így a Zodiac játékban! Az olló és társai őrzik a 334 szobából álló rejtélyes épületet.

Úgy látszik, a hatalmas épület a Tipustervező Intézetben készült, mert valójában tizenhét különböző szobát váltogatnak. Akik vállalják a nem éppen könnyű bolyongást, a mellékelt térkép alapján bejárhatják az épületet. Bolyongásunk során elektromos falak

között kell haladnunk. Az érintésük életveszélyes. Óvakodjunk az ollótól és társaitól! Ha bármilyen új tárgyat látunk, gyorsan kaparintsuk meg. Öt étellel gazdálkodhatunk, ami nem valami sok. Ha egy szobában kilőttük az ellenséget, majd kilépünk, s végül újra visszatérünk, újra ott találjuk a holtnak hitt ellenségeket. Tág terünk van a cselezésre, ügyeskedésre.

ZODIAC TÉRKÉP

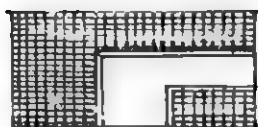
```

A-B-C-D-B-D-B-C-B-B-E          A-D-C-B-E
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-E G-D-E       K A-E F-B-E   A-H A-H   K
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
F-O-B-E G-C-E L F-I G-E G-B-H A-I   A-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-H A-O-C-O-I K G-I   K       A-H L   K K
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
K   F-H G-N-H G-B-H A-J-D-C-H   G-C-I L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-D-J-C-B-P-E   A-C-I A-B-I A-E A-H G-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
G-C-E M-E A-N-B-N-N-O-J-E K L K M-B-C-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-H K M-H K A-H G-J-E F J-H K G-B-N-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
G-E L G-B-I K A-B-E L I       K A-D-H L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
A-E L K   A-H K F-J F-I G-D-E K G-B-C-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
L L K F-D-N-C-I       K A-C-H G-C-E L L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-P-I M-B-I G-P-C-B-D-H M-H A-B-I M-H L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
L A-I L   K A-B-O-B-B-C-H A-H A-J-H A-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
F-I K G-B-O-H   M-E   L   G-C-I   A-I L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
L L G-C-C-H A-E L K   G-B-D-H F-E G-H L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
M-O-B-H K   K F-H G-B-C-B-C-B-I G-E A-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
L K       G-D-H G-C-C-C-H A-H   L A-H L L
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
F-H       M-O-J-C-H       F-O-C-O-I
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
G-I A-I       G-O-H K
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
-J-J-J-B-J-   -J-B-H

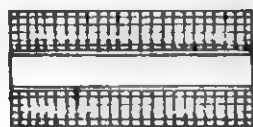
```

ZODIAC

A



B



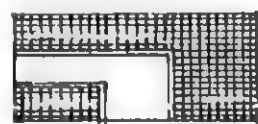
C



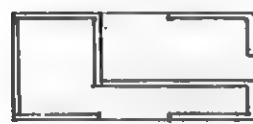
D



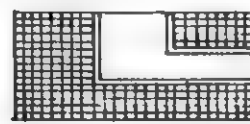
E



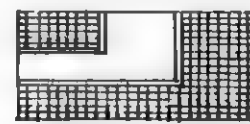
F



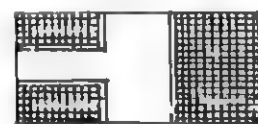
G



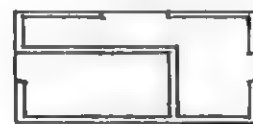
H



I



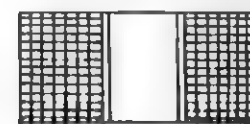
J



K



L



M



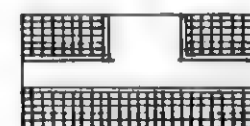
N



O



P



Ú j a b b ö r ö k é l e t e k**A**

Aardvark
A-07
poke25356,234:
poke25357,234
(prg. indítás:
Air Wolf 16
Airwolf

- poke 9664,173
- poke25355,234:

SYS 20395)
- poke 7151,0
- poke 7717,36:
poke 7776,36

B

Blagger
Boulder game
poke 5267,234
(prg. indítás:
Boulder dash
Bubble trouble
poke 7031,234:
poke 7032,234
vagy :

- poke13066,48
- poke 5266,234:

SYS 18624)
- 620. sor: EC=EC-0
- poke 7030,234:

- poke 7030,12

C

Cave fighter

- poke 4922,172

D

Danger zone
Dark tower
Death race
poke 8861,163:
poke 8862,34
Diabolo

- poke 6034,255
- poke 8138,173
- poke 8860,76:

- poke 5889,226

E

Enigma

- poke 8933,234

F

Fantatron
Fortress Underground-
cruncheres változat esetén:
egyéb esetben:
(prg indítás:

- poke 4667,48
- poke10928,165
- poke12142,165
SYS 61442)

G

Ghost town
Gnasher

- poke65299,16
- poke 8946,165

Gunlaw	- poke 4627,173
Guzzler	- poke 9025,173: ("örök" élet)
poke 6452,173 ("örök" bomba)	
Gwnn	- poke13992,240: poke 4384,36
I	
Icicle works II.	- poke24822,255
J	
Jack attack	- poke10451,208
Jetbrix	- poke 8864,173
Jet Set Willy	
C-16-os változat	- poke10874,173
(prg. Indítás: SYS 10752)	
Plus/4-es változat	- poke12922,173
Joey	- poke 5760,173
L	
Leaper	- poke 7878,169: poke 7879,57: poke 7880,133: poke 7881,232
vagy :	- poke 8076,234
Leaper +4	- poke25740,234
M	
Magician's curse	- poke 8605,234: poke 8606,234: poke17140,234: poke17141,234: poke 8756,0: poke 8757,0: poke 8758,0: poke 8759,0: poke 8760,0: poke 8761,0: poke 8762,0: poke 8763,0
Mc. Stoney	- poke10210,173
Mission Mars	- poke 4224,173
Mount Vesuvius	- poke13812,255: ("örök" üzemanyag) poke13817,255
Music maze	- 630 <RETURN> ("örök" idő)
O	
Oblido	- poke15463,234: poke15464,234

P

- Pulsar
Purple turtles
- poke 7458,226
 - poke 7077,234:
poke 7078,234:
poke 7079,239

R

- Robin to the rescue
Robo knight
Roiler kong
- poke 6145,234
 - poke 12171,0 ("örök" idő)
 - poke 8907,165

S

- Shark attack

Skyhawk
Speed boat GP
Star Force Nova
Super Gran (1.pálya)
- poke 8210,169:
poke 8211,234
 - poke 7011,255
 - poke 10164,173
 - poke 6025,44 ("örök" energia)
 - poke 5127,225

T

- The return of Rockman

Thrust

Treasure Island
- poke 4116,234:
poke 4119,234:
poke 5314,2
 - poke 4657,234:
poke 4658,234 ("örök" élet)
 - poke 6029,173

V

- Varmit
- poke 6654,173

W

- Who dares wins II.
- poke 4162,57:
poke 4163,57:
poke 4167,57:
poke 4168,57

X

- Xadium

(prg. indítás:
- poke 7568,76:
poke 7569,157:
poke 7570,29 ("örök" idő az 1.pályán)
poke 10960,234:
poke 7448,128 ("örök" élet a 2.pályán)
SYS 4097)

Z

- Zone control
- poke 8323,220

5. FEJEZET

GAME FORTH

Nagy Tamás Forth programnyelve több néven is ismeretes: Game Forth, Graphic Forth, Turbo Forth. Az egyes nevek néha eltérő változatot takarnak. Az eredeti, hiteles név a Game Forth, amiről a program indítása után a fejlécből is meggyőződhetünk. Igaz, a program újabb változata már jó grafikai utasításkészlettel is rendelkezik, de a kavarodások elkerülése végett célszerű az eredeti elnevezést megtartani. Mint ahogy a programnyelv neve is mutatja, a Game Forth elsősorban a játékprogramok készítésére íródott. Ezt rövideége, egyszerű kezelhetősége, gyorsasága teszi lehetővé. A Game Forth nem azonos a Novotrade Rt. által forgalmazott cForth-szal vagy a Forth+-szal.

FONTOS! A program betöltése után írjuk be a

POKE 1047,15 <RETURN>

utasítást. E nélkül a Game Forth indítási címe rossz lenne. Ezután RUN-nal indíthatjuk a rendszert.

Ízelítő a Forth-ból:

A Forth olyan negyedik generációs programozási nyelv és egyben operációs rendszer, amellyel a strukturált programozás legfejlettebb változata, a moduláris programozás valósítható meg. Egyesíti az assembler gyorsaságát, a Pascal strukturált programozhatóságát és a Basic interaktivitását. A Forth láncolt kódú nyelv, ahol az új szavakat a megieвок segítségével lehet létrehozni. A szódefiníciók sorozatára épülő Forth-ban rendkívül tömör és gyors programokat lehet írni. A Forth-ban írt programok 5-50-szer gyorsabban futnak, mint a Basicben. Erről könnyen meggyőződhetünk, ha kipróbáljuk az alábbi kis demót:

HEX : VILL BEGIN 0 FF19 C! F1 FF19 C! AGAIN ; <RETURN>

VILL <RETURN>

A miniprogram a keret csíkozását végzi. Ha bármelyik billentyűt megnyomjuk, a csíkok felfelé szaladnak.

A Forth további előnye, hogy interaktív fejlesztést végezhetünk, a létrehozott definíció (szó) azonnal kipróbálható, és új szavakban felhasználható. Programozás során egyszerre legfeljebb kétsoros programsort vihetünk be, melyet <RETURN>-nel küldhetünk el. A programsor betűket, számokat, írásjeleket tartalmazhat, melyeket betűközzel választhatunk el. A betűközzel elválasztott karaktersorozat szó vagy szám lehet. A karaktersorozatot a Forth interpretere először szóként értelmezi. Ha a szó nevét megtalálja a szótárában, akkor az ott lévő tevékenységsorozatot azonnal végre is hajtja.

Amennyiben nem talál ilyet a szótárában, akkor a karaktersorozatot számnak tekinti, és elnevezi egy átmeneti adattárban, melyet veremnek vagy stack-ek neveznek.

A Forth részletes ismertetése meghaladja könyvünk kereteit. Aki el szeretne mélyedni ebben, sikerrel forgathatja a megfelelő programozási könyveket. Az alábbiakban csupán a Game Forth jellegzetességeit mutatjuk be.

A Game Forth jellemzői:

A Game Forth-ban a fejlesztést segíti, hogy az önállóan futtatható gépi kódú programtörzs és a szótár is kimenthető. Emellett lehetőség van a screenek használatára is. A rendszer csak kazettás egységet kezel. A kimentett állományt nem tömöríti, de a mentés a LOAD-SAVE vektoron keresztül történik, így bizonyos turbókkal képes együttműködni.

A memóriában a rendszer a következőképpen helyezkedik el:

\$1001 – kb. \$2680	Forth törzs és a definíciók kódrésze
\$8000 – \$B7FF	A definíciók névrésze
\$B800 – \$BFFF	A programozható karakterkészlet
\$C000 – \$DFFF	Nyolc darab screen (0-7 -ig számozva)
\$FC00 – \$FCFF	Paraméter stack

Fontosabb rendszerváltozók: (Zero page)

\$D0 – D1	Paraméter stack pointer
\$D2 – D3	Kódterület vége mutató
\$D4 – D5	Névterület eleje mutató
\$D8 – D9	Az A0 jelű akkumulátor
\$DA – DB	Az A1 jelű akkumulátor
	Az A0, A1 tizenhat bites akkumulátorok az aritmetikai és logikai műveletek számára.
\$DE – DF	Az utolsó definíció lánccíme
\$E0	Számrendszer típusa 0 – decimális 1 – bináris 2 – hexadecimális
\$E1	Az aktuális screen sorszáma (0-7)

A program bekapcsolt ROM-mal fut, így a kódész csak \$8000-ig terjedhet, de használhatók a BASIC ROM szubrutinjai.

A definíciók tiszta gépi kódot tartalmaznak, mert fordításkor csak egy \$20 (assembly JSR) byte és a kódész címe kerül az új szó kódérésébe. Ha a definícióban gépi kódú rutint akarunk használni, csak a byte-okat kell <,> vagy <C,> utasítással elhelyezni.

Rendszerszótár:

A VLIST parancs segítségével kilistázzhatjuk a rendszerszótárat. Ennek tartalma különböző verziók esetén eltérő lehet. Az általam megvizsgált változat a következőket tartalmazta:

KEY	HERE	COPY	GCOLOR	GCLEAR	GRAPHIC
TEXT	UDGOFF	UDGON	STRING	HOME	ERASE
KONVERT	ENDCASE	ENDOF	OF	CASE	CK
CP	CPA	TEDINIT	DEF	UDG	KEYLIST
SPC	DUMP	SOR	AS	P8	KOD
PR	CIM	LOOP	+LOOP	REPEAT	WHILE
WK	LEAVE	HIRES	MULTI	SCNCLR	CR
THEN	ELSE	IF	UNTIL	AGAIN	BEGIN
BK	VARIABLE	CONSTANT	(;S	-->
SAVE-GAME	SCRSAVE	SCRLOAD	SCRCOMP	SCRCLR	SCR#
SCR	SCRLIST	COLD	ABORT	?TERMINAL	GET
TYPE	EXPECT	ASCII	'	."	ABS
MINUS	0<	>	<	0=	VOCLOAD
VOCSAVE	JOY1	JOY2	FENCE	0<-S	IH
IC	CTR	R>	>R	COMPILE	[COMPILE]
LIT	FORGET	/	*	-	+
ALLOT	C,	,	CALL	VLIST	XOR
OR	AND	@	!	OVER	ROT
SWAP	DUP	DROP	C@	C!	EMIT
,	[]	IMMEDIATE	:	
DEC	BIN	HEX	U.	.	CHANGE
=	L	DO	DK	K	I
CMOVE	FILL				

Az egyes változatok ennél szűkebbek vagy bővebbek is lehetnek.

A Game Forth speciális szavai:

Az alábbiakban azokat a utasítás-szavakat foglaljuk össze, melyek más Forth változatokban nem fordulnak elő, vagy más értelemben használatosak. Így nem térünk ki a szabvány Forth utasításaira, mint például a DO, LOOP, BEGIN, AGAIN. Nem foglalkozunk továbbá a SOR, AS, P8, KOD, PR, CIM, WK, CK, IK, BK, DK és a hasonló szótári elemekkel sem, melyek belső rutinok belépési címei és foglalt változók. Ezek csak speciális esetekben használhatók, és nem célszerű az alapos ismeret nélküli

használatuk. Az ismertetés még így sem teljes, de talán alkalmas arra, hogy a Game Forth lehetőségeit felvillantassa.

BIN

A bináris számrendszer beállítása.

n CALL

Meghívja az *n* című szubrutint, amelynek bemenő paramétereit a következő memóriacímeken kell a rutin hívása előtt eltárolni:

A (akkumulátor)	- \$ 07F2
X regiszter	- \$ 07F3
Y regiszter	- \$ 07F4

adr CFA

Egy szó névrészének címéből a végrehajtási címet állítja elő és helyezi a verem tetejére.

CHANGE

A verem legfelső elemének két byte-ját felcseréli.

COMPILE szónév

Végrehajtáskor az utána következő három byte-ot az éppen aktuális screenhez fűzi. A három byte-os kód a következő:

\$20 + végrehajtási cím

[COMPILE] szónév

Ennek hatására a rendszer az aktuális szót a definícióba fordítja. Ez az utasítás használható az IMMEDIATE szavak definícióba illesztéséhez. Azokat a szavakat, melyek fordításkor azonnal végrehajtódnak, immediate szavaknak nevezzük. Ezeket a definícióban a pontosvessző utáni IMMEDIATE kulcsszóval hozzuk létre.

n COPY

Az aktuális screent az *n*-edik screenbe másolja. Az *n* értéke 0 és 7 között lehet. Ha ennél nagyobb értéket aduk meg, a rendszer ezt a megadott értéktartományra konvertálja (például a 8-at 0-ra).

CP

Hatása azonos a HERE-rel.

DEC

A decimális számrendszer beállítása.

DEF

Segítségével egy karaktert definiálhatunk. Például a

HEX ASCII A FF FF FF FF FF FF FF DEF

utasítás hatására az <A> betű a programozható karakterkészletben sötét kockává változik. A kilenc bemenő paraméterből az első a karakter képernyőkódja, a többi nyolc az új formát meghatározó bitmaszk a memóriacímek növekvő sorrendjében.

a h DUMP

Az "a"-tól "h"-ig terjedő memóriatartomány tartalmát a MONITOR M parancsához hasonló formában kiírja. Ez a <C=> gombbal lassítható, de megállítani nem lehet.

a h ERASE

Az "a" memóriacímtől címtől kezdve "h" darab 0 byte-tal tölti fel a memóriát.

GCLEAR

Letörli a grafikus bittérképet.

x y GCOLOR

Beállítja a grafika színeit. Az x értékével a színmemóriát, az y értékével a fényességmemóriát tölti fel. Az x és az y értéke nullától 255-ig terjedhet.

GRAPHIC

Bekapcsolja a grafikus képernyőt. A grafika kezdőcíme \$C000, a színmemória kezdőcíme pedig \$1800.

HERE

A stack-re helyezi a kódterület aktuális végét.

HEX

A hexadecimális számrendszer beállítása.

HIRES

A nagy felbontóképességű grafikus mód beállítása (karakteres képernyőn is).

HOME

A kurzort a képernyő bal felső sarkába helyezi.

JOY1

JOY2

A megadott porton lévő botkormány állapotát teszi a paraméter stack-re.

n KEY szöveg

A funkcióbillentyűt programozza. Az elhelyezett szöveget egy CHR\$(13), vagyis return karakterrel egészíti ki. Az n értéke egytől nyolcig terjedhet.

KEYLIST

Kiírja a funkcióbillentyűkhöz rendelt utasításokat.

x KONVERT

Az "x" értékét kiírja előjeles decimális, bináris, hexadecimális és előjel nélküli decimális formában. Az aktuális számrendszert nem változtatja meg.

MULTI

Többszínű grafikus üzemmód beállítása (karakteres képernyőn is).

;S

Megállítja az aktuális screen végrehajtását.

SAVE-GAME szónév filenév

A megadott filenévvel kimenti a teljes rendszer kódrészét, de betöltés és a RUN parancs után a "szónév" kódrésze indul el. Néhány verzióban ez az utasítás nem működik hibátlanul.

SCNCLR

A karakteres képernyő törlése.

n SCR sztring

Hatására az aktuális screen n-edik sora a megadott sztring lesz.

SCRCLR

Az aktuális screen feltöltése szóközzel.

SCRCOMP

Elkezdi az aktuális screen végrehajtását. A screen közvetlen utasítás(oka)t és definíció(ka)t is tartalmazhat. Új screenbe a "-->" utasítással léphetünk át. A végrehajtást a screen-vég, vagy a ";S" utasítás állítja meg.

SCRLIST

Az aktuális screen listázása a képernyőre. Egy screen 32 sorból és soronként 32 karakterből áll. A lista

sorszám SCR-karakterek

formájú lesz, így közvetlenül szerkeszthető lesz. Lásd még: SCR utasítás.

SCRLOAD filenév

Az aktuális screen betöltése.

SCRSAVE filenév

Az aktuális screen kimentése.

n SCR#

Az aktuális screen számának beállítása, ahol az n értéke 0-tól 7-ig tehető.

SPC

Egy üres betűközt (space-t) ír a képernyőre.

z STRING név

Az utasítás "név" néven létrehoz egy könyvtári elemet, és lefoglal számára "z" darab byte-ot. A "név" későbbi beírásakor a lefoglalt terület kezdőcíme kerül a stack-re. (Magyarán: létrehoz egy "név" nevű, "z" hosszúságú karakterfüzért.)

TEDINIT

Video reset utasítás. Beállítja a szöveges képernyőt a bekapcsolás utáni állapotba.

TEXT

Visszaállítja a szöveges képernyőt.

n U.

Az n szám kinyomtatása előjel nélküli egészként (a számrendszertől függetlenül).

UDG

Konstans, mely a stack-re helyezi a programozható karakterkészlet kezdőcímét.

UDGOFF

Kikapcsolja a programozható karakterkészletet.

UDGON

Bekapcsolja a programozható karakterkészletet.

VOCLOAD file-név

A kazettán tárolt szótár betöltése.

VOCSAVE file-név

A szótár (kód- és névrész) mentése kazettára.

'(aposztróf)

Ez az utasítás a veremre helyezi egy szó névrészenek címét.

A Game Forth különböző verziói:

A Game Forth 1.0 verzióját használóknak meg kell barátkozniuk néhány korlátozással. Így azzal, hogy ez a Forth jórészt csak 16 bites előjeles számokat kezel, nincs túlcsordulásjelzése, nem használhatunk lemezegységet, nincs DO-LOOP és CASE-OF struktúra, s a rendszer csak egy szótárt kezel.

A fejlettebb változatokban már használhatjuk a CASE - OF, DO - LOOP, DO - +LOOP struktúrákat, kezelni tudjuk a lemezeket, s jobb a memória kiosztása is, mivel nincsenek benne üres helyek. Előnyei között említhető, hogy a karakterkészlet programozható, definiálhatjuk a funkcióbillentyűket, s van memóriamozgató feltöltő utasítás is.

Valamennyi Game Forth verzió screen szinten kompatibilis, viszont szótár szinten (VOCLOAD, VOCSAVE) egyik sem.

Hibaüzenetek:

/1 ERROR	SYNTAX ERROR	A szó nincs a szótárban
/2 ERROR	STACK FULL	A verem megtelt
/3 ERROR	STACK EMPTY	A verem üres

/4 ERROR	CODE FIELD FULL	A kódterület megtelt
/5 ERROR	NAME FIELD FULL	A névterület megtelt
/6 ERROR	STRING MISSING	A fűzér hiányzik
/7 ERROR	CAN'T FORGET	Védett szót akarunk törölni
/8 ERROR	CTR ERROR	Utasításpár egyik eleme hiányzik

Az első három hibaüzenethez különösebb magyarázat nem szükséges. A továbbiakkal kapcsolatban az alábbi kiegészítéseket lehet tenni:

/4 ERROR – A kódterület \$4100-ig terjedhet. MONITOR üzemmódban a
>1081 80 <RETURN>
paranccsal ezt \$8000-ig bővíthetjük.

/5 ERROR – A névterület – lefelé – \$8000-ig terjedhet. Bővíteni nem érdemes, igen nehezen telik be.

/6 ERROR – SCRSAVE, ASCII, :, VARIABLE, CONSTANT és hasonló szavaknál a fűzér kifejezés hiányát jelzi.

/7 ERROR – A FENCE rendszerváltozóval védett szavakat nem lehet FORGET-tel törölni.

/8 ERROR – A BEGIN...END, BEGIN...UNTIL, IF...THEN...ELSE, CASE...OF...ENDOF/ENDCASE, DO...LOOP, DO...+LOOP struktúrák hibáját jelzi. Általában az első tag hiányzik.

Rendszerindítási címek:

<Reset>, vagy <RUN/STOP>+<reset> után a rendszerbe a következőképpen térhetünk vissza:

Melegstart – G 251D vagy SYS 9501 (Az új definíciók nem törlődnek)

Hidegstart – G 251A vagy SYS 9498 (Az új definíciók törlődnek)

Visszalépés – G 11B3 vagy SYS 4531 (Minden inicializálás nélkül)

A Game Forth szerzője, Nagy Tamás az érdeklődőknek szívesen nyújt segítséget. Címe:

1024. BUDAPEST
Forint u. 6.

Telefon: 363-951

6. FEJEZET

P A I N T - B O X

Érthetetlen módon a Plus/4 segédprogramjai közé nem került valódi rajzoló program. A külföldön vásárolt gépekhez adott Rolf Harris sem az igazi. Ismerkedjünk meg tehát egy igen egyszerű, jól kezelhető, C-16-on is futó rajzoló programmal.

A program indítása után a szerző nevét láthatjuk (T. Raynor 1985. május). A szóközt lenyomva megjelenik a menü egy részlete, középen a DRAW állapot megjelölve. Ezt a kurzor jobbra-balra nyíllal módosíthatjuk. A menüpontok sorrendben a következők:

DRAW – rajzolás joystickkal (Joy 1. port), vagy a kurzorbillentyűkkel

Rajzolás közben tartsuk nyomva a <SHIFT> billentyűt, vagy joystick esetén a tűzgombot.

LINE – egy egyenes rajzolása

Háromszor kell a <SHIFT>-et vagy a tűzgombot használni. Az első lenyomására az egyenes kezdő pontját, a másodikra a végpontját jelöljük ki, ekkor még tologathatjuk az egyenest, a harmadik rögzíti a helyét is.

LINES – egyenes szakaszokból álló törtvonal rajzolása

Itt az első <SHIFT> a kezdőpontot jelöli ki, minden további egy-egy töréspontot határoz meg.

RAYS – egy pontból induló sugarak rajzolása

Itt az elsőnek kijelölt pont minden további egyenesnek a kezdőpontja lesz. A további pontok az egyenes szakaszok végpontját adják meg.

FRAME – keret rajzolása

Három <SHIFT> lenyomásával egy téglalapot rajzolhatunk. Az első kettő a téglalap két szemben levő sarkát jelöli ki. Ekkor még tologathatjuk a téglalapot, a harmadik a helyét rögzíti.

BOX – doboz rajzolása

Ugyanúgy rajzolunk egy téglalapot, mint a FRAME-nél, de a téglalap be lesz festve.

CIRCLE – kör rajzolása

Három <SHIFT> lenyomásával egy kört rajzolhatunk. Az első a középpontot, a második a sugarat jelöli ki (itt csak a jobbra-balra nyíllal használhatjuk). A harmadik a kör helyét rögzíti.

DISC – korong rajzolása

Ugyanúgy rajzolunk egy kört, mint a CIRCLE-nél, csak a körlap be lesz festve.

PAINT – festés

Egy körülhatárolt idomot, vagy a háttérrel festhetjük be segítségével. Figyelem! A nem teljesen lezárt terület festése tönkretesheti az egész munkánkat. Vigyünk a szátkeresztet a befestendő terület egyik pontjára, és nyomjuk meg a <SHIFT>-et vagy a tűzgombot.

COLOUR – szín

A menüpont segítségével az aktuális színt változtathatjuk. Az aktuális szín kiválasztása az <ESC> billentyűvel történik.

LUM – fényerő

Az aktuális szín fényerejét változtathatjuk.

SPEED – a szálkereszt sebességét határozhatjuk meg.

ERASE – törlés

A biztonsági kérdésre adott <Y> válasz esetén mindent töröl.

CURSOR – az ecset alakjának megválasztása

A jobbra-balra nyíllal választhatunk.

SINGLE DOT	egy pont
BLOCK	négyzet alak
DOUBLE DOT	két pont
TREBLE DOT	három pont
DIAGONAL	átlós vonal
FIVE DOTS	öt pont (dominó)
VERTICAL	függőleges vonal
HORIZONTAL	vízszintes vonal

LOAD – betöltés

A biztonsági kérdésre <Y>, majd a <T> (tape) vagy <D> (disc) az egység kiválasztása következik. Ezután a betöltendő állomány nevét kell megadni.

SAVE – a kép kimentése, a LOAD-hoz hasonlóan

A menüpontokat a <SHIFT>-tel vagy tűzgombbal választhatjuk ki, és a rajz módból a szökőz billentyűvel térhetünk vissza a menübe. A PAINT-BOX csak multicolor grafikák készítésére alkalmas.

7. FEJEZET

P E D

(DR. HANS – W. MELZER)

1986.08.16.

Manapság, amikor egy magára valamit is adó számítástechnikai kiállítás nem nélkülözheti a CAD/CAM bemutatót, egy számítógép tulajdonos jogos igénye, hogy legalább egy ilyen program birtokosa legyen.

A NSZK-beli 64-er magazin jóvoltából a Plus/4-esek népes tábora hozzá is juthatott ehhez a programhoz. Itt jelent meg a PED listája, leírása.

A CAD jelentése: számítógéppel segített tervezés. A PED egy ezt megvalósító program Plus/4-re, a gép lehetőségeit figyelembe véve. Háromdimenziós rajzokat lehet vele készíteni, és ezeket tetszőleges módon átalakítani, bármilyen perspektívában ábrázolni, sőt lehetséges a térbeli rajzot körüljárni.

Hátránya, hogy csak vonalakkal tudja ábrázolni a tervezett alakzatot, és magától nem tudja a takart részeket kitörölni. Ennek ellenére nagyon bonyolult a program, még a változatos menürendszer ismeretében is szükséges egy kis gyakorlat megszerzése.

Az itt közölt leírás az utasítások ismertetését és néhány gyakrabban előforduló hiba okát tartalmazza. A könnyebb érthetőség kedvéért néhány, ezzel a programmal készített ábrával is kiegészítjük a mondandónkat. Bemutatunk egy rövid szerkesztési példát. Megadjuk a kifejezések meghatározását, a német nyelvű parancsok fordítását is.

Ahhoz, hogy sikerrel használjuk a programot, ezt a leírást alaposan el kell sajátítani, különösen vonatkozik ez az AUGEN és a DIREKTBEFEHLE parancsokra. Ezeket lehetőleg tanuljuk meg, de nem árt, ha használat előtt az egész leírást elolvassuk.

Milyen eszközökre van szükségünk? Először is egy számítógép (Plus/4 vagy 64K-ra bővített C16), másodszor valamilyen adathordozó egység és eszköz (DATASET, kazetta, ill. lemezegység, lemez). Ha a készített ábrát csak a TV képernyőjén akarjuk nézegetni, kész is vagyunk. Ha papíron is meg akarjuk jeleníteni, szükséges még egy MPS801-es vagy ezzel kompatibilis nyomtató (MPS803, SEIKOSHA 100, 180, 1000, 1200 stb.), vagy egy CBM 8075-ös plotter.

Egy térbeli ábra elkészítéséhez a tervező számára általában elég a pontok koordinátája és a vonalak mérete. Mivel a program futása során ehhez könnyen hozzáférhetünk, segítségével nagy méretű tervek is készíthetők. A adatok tárolásának pontossága ugyanis 0,001 mm-től 100 m-ig terjed, azaz számíthatók vele léptékhelyes méretek.

Szükség van még néhány ábrázoló ill. térgeometriai ismeretre is: pont, egyenes, sík kijelölése, egyenesek térbeli elhelyezkedése, távolsága, nézőpont és tárgypon fogalma, vetítés. Az ilyen ismereteket szakkönyvekből egzakt módon megismerhetjük. Ebben a programban ezeket ténylegesen érzékelhetjük, elsajátíthatjuk.

PÉLDA:

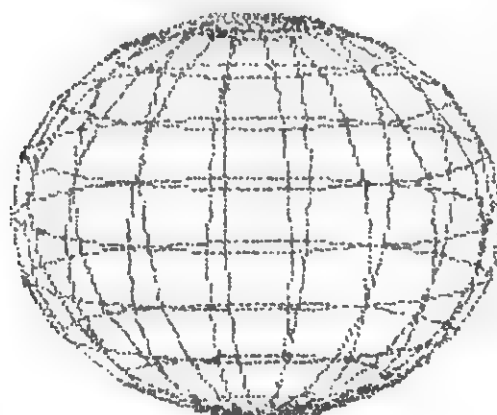
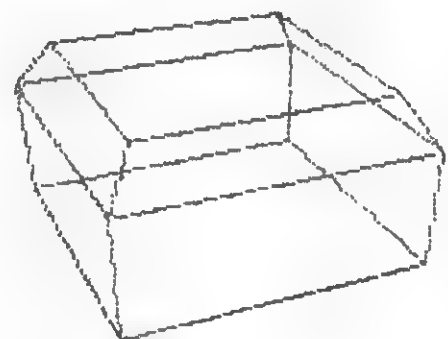
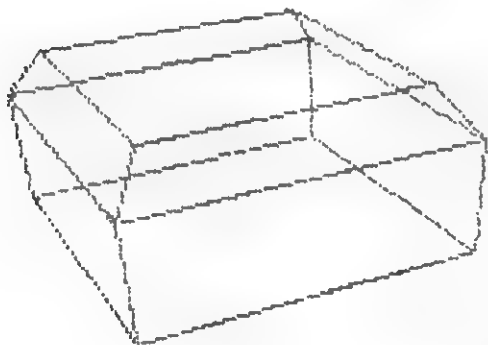
Nézzünk egy példát, hogyan használjuk a PED-et. A feladat egy alapkő elkészítése. Ez tulajdonképpen egy fél kocka és rajta egy csonka gúla (piramis). Ha sorról-sorra követjük az utasításokat, az eredmény megfelelő lesz. Kiinduláskor a PED alapállapotban van.

FORME	alak
BIBLI	egyszerű forma
1	X-Y síkban levő négyzet
100000 <RETURN>	négyzet oldalhossza
0 <RETURN>	pontsorszám kezdete
X	kiépes a menüből
DATEN	adatok
3	adat módosítás
3	alakzat
2	pont másolás
0 <RETURN>	0 sorszámú ponttól a
3 <RETURN>	3-asig
10 <RETURN>	A másolat sorszáma tízzel többel kezdődjön
J	az eredeti idom is maradjon meg
1	Eltolás a tárban
10 <RETURN>	A tízes sorszámmal kezdődő és
13	13-mal végződő pontcsoportot
0 <RETURN>	
0 <RETURN>	
50000 <RETURN>	50000 egységgel feltöltük. Ezzel kész vagyunk a félkocka
	alap- és fedőlapjával.
8	hasáb alak
0 <RETURN>	Az első pontcsoportot
3 <RETURN>	összekötjük a
10 <RETURN>	tízzel nagyobb sorszámú 2. csoporttal.
X	Kész vagyunk a félkockával.
X	Mezzük meg!
X	
AUGEN	nézet
150000	x irány
400000	y irány
200000	z irány: ez a magasság.
<RETURN>	Kirajzoljuk.
X	Folytatjuk tovább.
FORME	
BIBLI	
II	
80000 <RETURN>	Egy ilyen oldalról négyzet
20 <RETURN>	20-as sorszámtól.
X	
DATEN	
3	
3	
1	Toljuk el a tárban
20 <RETURN>	az előbb szerkesztett
23 <RETURN>	négyzetet
10000 <RETURN>	a fél kocka fölé
10000 <RETURN>	középre.
70000 <RETURN>	A négyzet a félkocka felett van.
8	hasáb alak
10 <RETURN>	A félkocka fedőlapját összekötjük a
13 <RETURN>	a kis négyzettel.
10 <RETURN>	Most már készen vagyunk.

X	Nézzük meg!
X	
X	
AUGEN	Nézet
150000	x irány
300000	y irány
200000	z irány: ez a magasság.
300	Nagyítás
<RETURN>	kirajzoljuk.
X	
KOPIE	Másolat
M	nyomtatóra
N	ne emeljen sort
DATEN	adat
2	adat tárolás
ALAPKO <RETURN>	az adat neve

Itt készen is vagyunk. Bár hosszúnak tűnik ez a leírás, gyakorlatban pár percre tart csupán. Javasoljuk mindenki számára, hogy néhány alakzat képét készítse el, és tárolja el. Ilyen pl. a kör, melyet menüből nem lehet szerkeszteni. Ügyes forgatással, pl. egy szabályos huszszög elkészítésével egy tűrhető kört kapunk. A vonal és a pont készlete elég kicsi (360 és 220), ezért, bár látványos gömb készíthető, de egy fánk vagy tórusz már nem az igazi.

Aki el akarja készíteni a gömböt, az a következőt tegye: vegyen fel három pontot [pl. egy négyzet három csúcsát (A, B, C)]. Legyen egyik a leendő gömb középpontja (B). Először forgassuk el a harmadik(C) pontot BA forgástengely körül. Ha 18 fokként forgatunk, egy szabályos huszszöget kapunk, ami jól megközelíti a kör alakot. Az így kapott kört a BC tengely mentén 20 fokként elforgatjuk, majd a hasábalak-rutint megteleítve alkalmazzuk. Ezt az ábrát kapjuk:



KOR

TABELLE DER OBJEKTLINIEN

LFD.	PUNKT	PUNKT
0	0	1
1	1	2
2	2	3
3	3	4
4	4	5
5	5	6
6	6	7
7	7	8
8	8	9
9	9	10
10	10	11
11	11	12
12	12	13
13	13	14
14	14	15
15	15	16
16	16	17
17	17	18
18	18	19
19	19	0
GESAMTANZAHL:		20

KOR

TABELLE DER OBJEKTPUNKTE

LFD.	PUNKT	X (MM)	Y (MM)	Z (MM)
0	0	100000	100000	0
1	1	100000	95105.652	30901.699
2	2	100000	80901.699	58778.525
3	3	100000	58778.525	80901.699
4	4	100000	30901.699	95105.651
5	5	100000	0	100000
6	6	100000	-30901.699	95105.651
7	7	100000	-58778.525	80901.699
8	8	100000	-80901.699	58778.525
9	9	100000	-95105.651	30901.7
10	10	100000	-100000	0
11	11	100000	-95105.651	-30901.699
12	12	100000	-80901.699	-58778.525
13	13	100000	-58778.525	-80901.699
14	14	100000	-30901.699	-95105.651
15	15	100000	0	-100000
16	16	100000	30901.698	-95105.651
17	17	100000	58778.525	-80901.699
18	18	100000	80901.699	-58778.525
19	19	100000	95105.651	-30901.699
GESAMTANZAHL:		20		

KOR

TABELLE DER BILDPUNKTE

LFD.	PUNKT	XB(MM)	YB(MM)
0	0	252.648	110.87
1	1	248.003	82.433
2	2	234.831	56.855
3	3	214.445	36.607
4	4	188.841	23.63
5	5	160.5	19.163
6	6	132.159	23.63
7	7	106.555	36.607
8	8	86.169	56.855
9	9	72.997	82.433
10	10	68.352	110.87
11	11	72.726	139.395
12	12	85.731	165.204
13	13	106.117	185.737
14	14	131.889	198.945
15	15	160.5	203.5
16	16	189.111	198.945
17	17	214.883	185.737
18	18	235.269	165.204
19	19	248.274	139.395
GESAMTANZAHL:		20	

KOR

KOORDINATEN DES AUGEN- UND BLICKPUNKTES

	X(MM)	Y(MM)	Z(MM)
AUGENPUNKT	500000	0	0
BLICKPUNKT	0	0	10000

INTERNE VERGROESSERUNG DES BILDES	368.518
LINEARER ZOOMFAKTOR DES BILDES	1
AUGENWINKEL BZGL. BILDMITTE	30.4



A PED parancsok részletes ismertetése

D I R E K T B E F E H L E

(közvetlen parancsok)

Ha a száikereszt egy grafikus műveletnél a képen megjelenik, akkor bizonyos bűnügyekkel közvetlen parancsokat hajthatunk végre. Ezek a munka áttekintetéseket javítják.

- <P>: A legközelebbi képpont koordinátáit írja ki. Felülírással ezt megváltoztathatjuk. <X>-szel ismét kiléphetünk a kijelzésből.
- <V>: A száikereszt sebességét egy nagyobb és egy kisebb érték között oda-vissza változtathatjuk. Alapában a grafikus utasítások a 13 és 3 választásával, nagy lépéshosszúsággal startolnak. <V>-vel mindig atkapcsolhatunk. A <+> és <-> segítségével lépésenként változtathatjuk a sebesseget.
- <+>: Mindkét lépésfokozatot eggyel növeli.
- <->: Mindkét lépésfokozatot eggyel csökkenti.
- <M>: Minden képpontot egy kereszttel megjelöl.
- <D>: Egy pont közvetlen kiválasztása anélkül, hogy a száikeresztet odavinnénk.

Ha ismerjük a pontok sorszámát, akkor olyan pontokat is kiválaszthatunk, amelyeket nehéz megközelíteni, vagy egyáltalán nincsenek rajta a képernyőn. A sorszám kiválasztása úgy történik, hogy a kijelzett számot felülírjuk, és <RETURN>-nel lezárjuk. <X>-szel a futó műveletet megszakíthatjuk.

* * *

Betöltése után a program a következő menüvel jelentkezik be:

AUGEN FORME BEWEG DATEN KOPIE

1. AUGEN (nézőpont)

A nézőpont és tárgy pont koordinátáinak megadása és változtatása. Ezek az adatok meghatározzák a képperspektívát. Ezen kívül megadhatjuk a képméret nagyítási faktorát a megengedett képernyőhatárok között. A zoomfaktorral képrészletek kinagyítást is elvégezhetjük, egy új grafikus ábrázolást hozhatunk létre.

- Menükiválasztás: AUGEN

X	1000000
Y	0
Z	0
F	1000
A	0

Az első három érték a nézőpont X,Y és Z koordinátája. A pillanatnyi értékeket jelzi ki. Az F a kép nagyítási faktora.

Az utolsó érték csak egy kijelzés. A maximális látószöget adja meg fokokban a nézőpont és az ábrázolt objektum külső körvonalai között. A látószögnél figyelembe kell venni, hogy a tekintet mindig a tárgypontra irányul, amely a képernyő közepén helyezkedik el, így a tárgypontra körül nem szabályosan elhelyezkedő objektum nagy értéket eredményez. A látószög 30 fokig megfelel a normál látásnak. 0 fok axonometrikus ábrázolást hoz létre. Ezt az értéket X,Y,Z és F változtatásával lehet korrigálni. Ha foknál nagyobb látószögek természetellenes érzést keltenek. Ezek olyanok, mintna a képet nagyítószerű objektívvel ematott kamerával állítottuk volna elő.

Ha X, Y, Z vagy F értékeit meg akarjuk változtatni, akkor a kurzor le gombbal kijelöljük a megfelelő változót. A kijelölés ciklikusan körbefuttatható. A kijelölés változtatásánál a bevitt érték beíródik. Ugyancsak bekerül az érték, ha <X>-et írunk. Ekkor egyúttal a fomenübe is visszatérünk. Ha <RETURN>-t nyomunk, a perspektivikus ábrázolás elkezdődik.

Ha az új kép megjelenik, folytathatjuk a munkát.

A <Z> billentyű lenyomásával a nézőpontról a tárgypontra kapcsolhatunk át. Itt sorban a koordinátákat és a zoom értékeket kell megadni. Az 1 a zoomfaktor állandó értéke. Ha egy kép nagyobb a képernyő méreténél, akkor a program lekicsinyíti azt. Ha a faktor 1-nél nagyobb, akkor nagyobb képek kicsinyítés nélkül ábrázolhatók. Ezáltal képrészleteket nagyíthatunk ki.

A kedvezőtlenül elhelyezkedő képeket a menü fölülírja. Az ezután láthatatlan részek továbbra is érvényben maradnak. Ez fontos grafikus műveletek használatánál. Minden grafikus művelet az éppen érvényes ábrára vonatkozik.

A beadási hibák gyorsabb korrigálása érdekében a kurzor jobbra billentyűt használhatjuk. Ekkor a legutolsó érvényes érték jelenik meg a számmezőben, és ez átirható.

A koordinátaértékek általában milliméterben értendők. F értéke dimenzió nélküli. Ha probakeppen túl nagy értéket adunk meg, ez nem okoz kárt a képen, hanem a zoomfaktor egyre állítódik. A képszerkesztéskor F automatikusan korrigálódik – a képet a képernyőhöz illeszti.

A koordinatategyelyek helyzete a program indításakor beállítódik az alábbiak szerint:

- Az origó a képernyő közepén van.
- Az X tengely a képernyőre merőlegesen felfelé mutat.
- Az Y tengely vízszintesen jobbra mutat.
- A Z tengely a képernyőn az Y tengelyre merőlegesen felfelé mutat.

Ez a helyzet a nézőponttal változik. A betároláshoz az ábrázolt objektumba is beleszerkeszthetünk egy koordinátarendszert. Egy ilyen koordinátarendszert más ábrázolásoknál is hozzátölthetünk lemezről. Válasszuk ki ehhez a DATEN LADEN menüpontban az A üzemmódot az adatblokkok összefüztetéséhez.

Ha a nézőpont egy tárgyponthoz, vonalhoz, vagy síkhoz túl közel kerül, elromlik a perspektivikus ábrázolás, és megjelenik a következő hibajelzés:

OBJEKTUNKT.....NAHE BILDEBBNE
BITTE AUGENPUNKT VERLEGEN
(Tárgypont.....közeli képsík
kérem, a nézőpontot helyezze át)

Végül, mint fentebb, a nézőpont X, Y és Z koordinátái megváltoznak. Ezután a program újra megkísérli a perspektivikus ábrát létrehozni.

A számítási eljárásból adódóan a nézőpont az $X=0$ és $Y=0$ értéket nem veheti fel. Ezen többnyire segít X kis mértékű megváltoztatása. Ha nem várt képek jönnek létre, akkor először a látószöget, azután az F faktort kell megvizsgálni. Nagy szög és kis F érték esetén természetellenes perspektíva jön létre, sőt a nézőpont a tárgy belsejébe is kerülhet.

2. FORME (forma)

Ez olyan parancs, amellyel az egyes pontokat és vonalakat szerkeszthetjük, illetve törölhetjük. Ehhez tartoznak még a metszetutasítások, és egyszerű alakzatok létrehozása.

– Menükiválasztás: FORME

A FORME kiválasztása után eltűnik a menü, és egy új menü jelenik meg a következő fogalmakkal:

PUNKT LINIE XXXXX SCHNT BIBLI

A kurzorbillentyű segítségével bármelyiket kijelölhetjük, és `<RETURN>`-nel kiválaszthatjuk. `<X>`-szel a fölérendelt menübe térhetünk vissza.

21. PUNKT (pont)

Az egyes pontok szerkesztésére, vagy törlésére alkalmas.

– Menükiválasztás: FORME/PUNKT

A PUNKT kiválasztását követően a menüt egy almenü váltja fel a következő fogalmakkal:

DOPLT LOESC LINZP LOTGR LOTE

Alapbeállításként mindig az első fogalom van kijelölve, de a jelölést a kurzor jobbra nyomógombbal ciklikusan eltolhatjuk.

211. DOPLT (duplapontok)

Több olyan pontot, amelyek ugyanazon a helyen, de más sorszám alatt találhatók, egyetlen ponttá redukálhatunk. A többi törlődik, és a táblázat korrekciója is megtörténik.

– Menükiválasztás: FORME/PUNKT/DOPLT

A DATEN/DATEN ORDEN választás egy másik jó lehetőséget ad a duplapontok megszüntetésére. A DOPLT egy adott pont megszüntetését teszi lehetővé.

Tárgyrészletek elmozdításánál, másolásnál, vagy közvetlen beadásnál előfordulhat, hogy több különböző sorszámmal ellátott pont ugyanazt a térbeli koordinátát foglalja el. Ilyenkor beszélünk duplapontokról. Duplapontokhoz vezethetnek váratlan szerkesztési eredmények is. A duplapont az egyszeres letörléstől természetesen nem tűnik el. Vonalak sem törlődnek, ha a kiválasztott egyenes a táblázatban nem található. Ekkor egy hamis konstrukció grafikája áll elő. Mivel körülményes volna minden művelet után egy teljesen új grafikát előállítani, ezért célszerűtlen a duplapontokat mindjárt keletkezésükkor eltüntetni.

Ha több pont olyan különböző részobjektumunkhoz tartozik, amelyeket elkülönítve kívánunk feldolgozni, akkor a redukálást vissza kell állítani.

Duplapontoknál ez lehetetlen, azaz nem lehet a szátkereszttel egyet e pontok közül kiválaszthatani.

Ekkor a <D> közvetlen paranccsal kell a kiválasztott pont sorszámát megadni. A DOPLT kiválasztásánál a fogalom megjelölve marad, és megjelenik a szátkereszt közepén, s ezt a kurzorgombokkal minden irányban mozgathatjuk. A grafika kiválasztott pontjára állítva a <RETURN>-t megnyomva történik a redukálás.

A művelet befejezése után megjelenik a szátkereszt és a DOPLT fogalom megjelölve. Ha nem akarunk több duplapontot feldolgozni, írjuk be az <X>-et. A szátkereszt eltűnik, és a PUNKT jelentkezik be.

Ha olyan pontokat akarunk redukálni, amelyek nem duplapontok, ez semmilyen hibát nem okoz az adatkészletben, mert a törlési folyamat elmarad. Ha azonban legalább két pont van ugyanazon a geometriai helyen, akkor minden többletpont törlődik, és a vonaltáblázatban a hivatkozások a megmaradt pontok adataira változnak. Ha duplapontok is keletkeznek, ezek nem szűnnek meg. Erre a FORME/LINE/LOEPP utasítás alkalmas. Annak eldöntésénél, hogy két pont azonos helyen van-e, 0.002 mm a pontosság 1 mm-es egységre vonatkoztatva.

Nem a képkoordináták, hanem a térbeli koordináták az összehasonlítás alapjai.

212. LOESC (törlés)

Grafikus parancs egy szerkesztési pont és a hozzá tartozó vonalak törlésére. A művelethez érvényes grafika szükséges.

– Menükiválasztás: FORME/PUNKT/LOESC

A LOESC kiválasztása után a képernyő közepén megjelenik a szátkereszt, és a menüpont jelölve marad. A szátkereszt mozgatása a már ismert billentyűkkel történik (<V>,<+>,<->). Ezzel megjelölünk egy pontot, és <RETURN>-t nyomunk. Ezután a pont és a vele kapcsolatban levő vonalak is törlődnek (a pontba futó duplavonalak is). Duplapontot nem töröl a program.

Számszerű pontatlanság esetén előfordulhat, hogy a képen a törlés nem lesz teljes. A szerkesztési modell ennek ellenére pontosan változik. Az AUGEN segítségével tiszta, új képet állíthatunk elő.

Egy pont megjelölésénél mindig azt a térbeli pontot választjuk ki, amelynek képpontjához a szátkereszt legközelebb esik. Egyszerű szerkesztésnél ez nem probléma, összetettebb modelleknél azonban ügyelni kell. Szükség esetén a részleteket az AUGEN segítségével nagyítsuk ki, vagy a DIREKTBEFEHLE segítségével pontosíthatjuk a pontkiválasztást.

A vonal törlése után ismét megjelenik a szátkereszt, és a LOESC parancs marad aktív. <X>-szel léphetünk ki a menüpontból.

213. LINZP (egyenesbe pont)

Grafikus parancs egy pontnak a meglévő egyenesbe való beleszerkesztésére. A pontnak nem szükséges egyenesen feködni. A meglévő vonalat az új közbenső pont két részre tördeli.

– Menükiválasztás: FORME/PUNKT/LINZP

A LINZP kiválasztása után megjelenik a szátkereszt, miközben a menüpont kijelölve marad. A szátkereszt mozgatása az ismert módon történik (<V>,<+>,<->). A szátkereszttel három pontot kell megjelölni. Az első és a harmadik pont adja az egyenest. Ha nem létezik, akkor a művelet megszakad. A középső kiválasztott pont adja

a töréspontot, amelyen az új egyenes áthalad. Ha ez a pont nem kijelölt egyenesen fekszik, akkor két új egyenest hoz létre, amelyeknek ez lesz a közös pontja.

A pontok kijelölésénél mindig a szálkereszthez legközelebb eső képpontnak megfelelő térbeli pontot választja ki. Egyszerű szerkezeteknél nem okoz problémát, összetettebb modelleknél azonban ügyelni kell az egyértelmű kiválasztásra, és szükség esetén az AUGEN segítségével új nézetet kell választanunk, vagy a DIREKTBEFEHLE-t használni.

A beadás befejezése után a régi egyenes torlodik, és a program mindket új vonalat beleszerkeszti a grafikába. Ezután a fölerendelt menübe térünk vissza. <X>-szel a műveletet megszakíthatjuk.

Ha a művelet nem a kívánt eredményt hozza, meg kell győződnünk a modell helyességéről.

214. LOTGR

Grafikus parancs merőleges szerkesztésére egy pontból két pont által meghatározott egyenesre.

- Menükiválasztás: FORME/PUNKT/LOTGR

A LOTGR kiválasztása után a kép közepén megjelenik a szálkereszt, amelynek mozgatása a már leírtak szerint történik. A szálkereszt segítségével három pontot kell megjelölnünk.

Az első pont a merőleges kezdőpontja lesz, a két további azt az egyenest határozza meg, amelyre a merőlegest szerkesztjük.

Ezután a program megszerkeszti a merőleges talppontját. Mielőtt ezt a pontot az ábrázolás átvenné, meg kell adnunk az új pont sorszámát. A program ezt kérdezi. Az írásmezőt a fejrészben tetszőlegesen átírva <RETURN>-nel kell lezárni.

Egy pont kijelölésénél mindig a szálkereszthez legközelebb eső képpontnak megfelelő térbeli pont lesz kiválasztva. Ha ezt nem tudjuk egyértelműen megjelölni, válasszunk ki új nézőpontot az AUGEN segítségével, vagy alkalmazzunk DIREKTBEFEHLE-t. A beírást követően a program ábrázolja a merőlegest, majd a fölerendelt menübe tér vissza.

<X>-szel a műveletet megszakíthatjuk. Már érvényben lévő sorszámok megadása hibajelzéshez vezet.

Ha két olyan pontot választunk ki, amelyek nem egy már meglévő egyenesen vannak, az ábrázolás elmarad. Ha nem a kívánt hatást érjük el, vizsgáljuk felül a modellt (DATEN/DATEN AENDERN).

215. LOTE B

Grafikus parancs egy szerkezeti pontból egy, három pont által meghatározott síkra bocsátott merőleges szerkesztéséhez.

- Menükiválasztás: FORME/PUNKT/LOTEB

A LOTE B kiválasztása után megjelenik a szálkereszt. Mozgatása a már ismertek szerint történik. A szálkereszt segítségével négy szerkesztési pontot kell kijelölni. Az első pont lesz a merőleges pontja, a további három a síkot határozza meg, amelyre a merőlegest szerkesztjük.

Ezután a merőleges talppontját, mint új szerkesztési pontot a program kiszámítja. Mielőtt ezt a pontot és a merőlegest ábrázolná, az új pontnak egy sorszámot kell adni.

Ezt a program megkérdezi. Az írásmező a fejrészben tetszőlegesen átírható, majd <RETURN>-nel a program az új adatokat átveszi.

A pont kijelölésénél mindig azt a térbeli pontot választja ki, amelynek képpontja a szátkereszthez a legközelebb esik. Ha ezt nem tudjuk egyértelműen eldönteni, akkor az AUGEN segítségével új nézőpontot kell választanunk, vagy DIREKTBEFEHLE-t alkalmaznunk.

A beírást követően a program a merőleget ábrázolja, majd a fölérendelt menübe tér vissza. A parancsot <X>-szel bármikor megszakíthatjuk.

Csak 0-9999 közötti sorszámokat használhatunk. Már érvényben lévő sorszám megadása esetén hibajelzést kapunk. Ha olyan három pontot adunk meg, amelyek nem egy már létező sík pontjai, a parancs végrehajtása elmarad. Ha a művelet nem a kívánt eredményt hozza, vizsgáljuk felül a modellt!

22. LINIE (vonal, egyenes)

Ez olyan parancs, amellyel az egyes vonalakat megszerkeszthetjük, vagy törölhetjük.

- Menükiválasztás: FORME/LINIE

A LINIE kiválasztása esetén egy új menü jelenik meg a következő fogalmakkal:

ZUSPP LOEPP LINPP LINEW NORMA

A kijelölést a kurzor jobbra billentyűvel ciklikusan végezhetjük el, <RETURN>-nel kiválaszthatunk, <X>-szel pedig a fölérendelt menübe térhetünk vissza.

221. ZUSPP

Grafikus parancs két szerkesztési pontnak egy egyenessel való összekötésére. A művelethez érvényes grafika szükséges.

- Menükiválasztás: FORME/LINIE/ZUSPP

A ZUSPP kiválasztását követően megjelenik a szátkereszt a kép közepén. Mozgatása a már ismert módon történik. Két szerkesztési pontot kell megjelölni. Ezután az összekötő egyenes megjelenik az ábrán. A kiválasztás során ügyeljünk a duplapontokra.

Az egyenes megrajzolása után ismét megjelenik a szátkereszt, és a menüpont megjelölve marad. Így az összekötés folytatható. <X>-szel a parancsot megszakíthatjuk. Tévesen összekötött pontok esetén a FORME/LINIE/LOEPP segítségével törölhetjük a vonalakat.

Mivel a számítógépes modell minden részletére rákérdezhetünk, a PED program segítséget nyújt a modell megépítésénél. Kézi könyvelés vezetése is ajánlatos. A kész tárgyrészekről érdemes elválasztott adatblokkokat készíteni, amelyeket külön lemezen tárolhatunk, és később programtámogatással összeszerkesztve egyszerűsítik a munkát. Célszerű munka közben a pillanatnyi állapotról lemezen biztonsági másolatot készíteni.

Durva hiba esetén azután ezt az előző változatot vissza lehet tölteni. Az adatok tárolásához célszerű az adatfile-ok módszeres elnevezése. A következő jelölési módszert ajánljuk:

3 karakter=név (rövidítve)

6 karakter=dátum

7 karakter=feladat-, vagy építőelemmegjelölés

Maximum 16 karakteres név megengedett. Egy fix jelölési rendszer ugyan még nincs a PED-hez, de gyorsan növekvő adatállomány esetén célszerű kezdettől fogva azonos rendszert követni, hogy jobban kiismerjük magunkat, könnyebb legyen a munkánk. Ezt a célt szolgálja többek között az építőelemek csoportokra bontása is.

222. LOEPP

Grafikus parancs két pont által meghatározott szerkesztővonal törlésére. A művelethez érvényes grafika szükséges.

– Menükiválasztás:FORME/LINIE/LOEPP

A LOEPP kiválasztása után megjelenik a szátkereszt, amelyet a már ismert módon mozgathatunk. A szátkereszttel kijelölünk két szerkesztési pontot, majd az őket összekötő vonal törlődik.

A duplavonalak együtt törlődnek. Számszerű pontatlanságok miatt előfordulhat, hogy a képen a törlés nem teljes. A szerkesztés ennek ellenére korrekt. Erről meggyőződhetünk, ha az AUGEN segítségével új képet hozunk létre.

A pontok kiválasztásánál mindig a szátkereszthez legközelebb eső képpontnak megfelelő térbeli pont kerül kiválasztásra. Ez az ábra bonyolultságától függően nem mindig egyértelmű. Ilyenkor új nézőpontot kell AUGEN segítségével választanunk, vagy a DIREKTBEFEHLE-t igénybevenni.

A vonal törlése után ismét megjelenik a szátkereszt, és a ZUSPP lesz érvényben.

Ha két olyan pontot választunk ki, amelyek nem egy egyenesre esnek, akkor a parancs végrehajtása megszakad. Ugyanez történik <X> megnyomása esetén is.

223. LINPP

Két pont által meghatározott szakasz meghosszabbítására, vagy felosztására alkalmas grafikus parancs. Az irány a kiválasztásból következik, és a beírt értéket határozza meg.

– Menükiválasztás: FORME/LINIE/LINPP

A LINPP kiválasztása után megjelenik a szátkereszt a kép közepén, és a menüpont továbbra is kijelölve marad. A kurzor nyomógombjaival a szátkereszt minden irányba mozgatható a <V>, <+> és <-> billentyűk által meghatározott sebességgel. A lépéshosszúság a fenti billentyűkkel állítható 3–13 között, fokozatonként. A szátkereszt segítségével kijelölünk két szerkesztési pontot. Az első pont az új vonal hosszának vonatkoztatási pontja, és a másikkal együtt az irányt határozza meg.

Az új szakasz hosszát beírhatjuk, vagy előzőleg a BEWEG/MESSW által, méréssel meghatározzuk. Szükség esetén segédszerkesztést végzünk.

A szakasz hosszát – a fejrészben – a program megkérdezi. Előbeállításként a két megadott pont távolsága szerepel. Ezt az értéket tetszés szerint átírhatjuk, és <RETURN>-nel lezárjuk. Az értékbeadás után megtörténik a szerkesztési folyamat.

0 hossz megadása a parancsot megszakítja. Negatív érték esetén az irány megfordul (a 2-es ponttól az 1-es felé mutat). 0 és a kezdőérték közötti szám az egyenest két részre osztja (az 1-es vonatkoztatási pont). Az előbeállításnál nagyobb érték megadása esetén a kettes ponton túl a különbségeknek megfelelően meghosszabbodik. Így a meghosszabbítás egy új egyenes szakaszt hoz létre.

A beadás után az új pont kiszámítása megtörténik. Mielőtt ez az új pont a szerkesztésbe átkerülne, egy sorszámot kell megadnunk. Ezt a pontsorszámot a

program megkérdezi. A beadási mezőt a fejrészben tetszőlegesen átírhatjuk. <RETURN>-nel lezárva az értéket tudomásul veszi.

Egy pont megjelölésénél mindig azt a térbeli pontot választja ki, amely a szátkereszthez a legközelebb esik. Egyszerű szerkesztéseknél nem kell különösebb pontossággal eljárunk, összetettebb modelleknél azonban igen, szükség esetén részletnagyítást is kell az AUGEN segítségével végezni, vagy a DIREKTBEFEHLE-t alkalmazni. Különösen ügyeljünk a duplapontokra.

A beadás befejezése után a vonal átmegy a szerkesztésbe, és visszatér a fölérendelt menübe. <X>-szel a műveletet megszakíthatjuk.

0-9999 közé kell esni a pontsorszámoknak. Már létező sorszámot a program nem fogad el, hibajelzést ad.

Ha olyan két pontot választunk ki, amelyek nem egy egyenesen fekszenek, ez szintén a parancs megszakításához vezet. Ugyanez történik 0 hossz megadása esetén is. Ha a parancs nem a kívánt eredményt adja, győződjünk meg a modell helyességéről (DATEN/DATEN AENDERN), mivel valószínűleg a duplapontokat, vagy a vakpontokat nem vettük figyelembe.

224. LINEW

Ez egy grafikus parancs, amellyel egy három pont által megadott síkhoz egyenest szerkesztünk. Az egyenes egyik pontja a síkot meghatározó három pont egyike lesz. Az egyenes irányát egy szög megadásával definiáljuk.

- Menükiválasztás: FORME/LINIE/LINEW

A LINEW kiválasztása után a képernyő közepén megjelenik egy szátkereszt, amelyet a kurzorgombokkal mozgathatunk a <V>, <+> és <-> billentyűk által meghatározott lépésszélességgel.

A három pontot a szátkereszt segítségével kijelöljük. Az első egyben az egyenes egyik pontja is lesz.

Az első és második pont a síkban azt az irányt határozza meg, amellyel az új egyenes egy megadott szöget zár be. Az egyenes hosszát és szögét a BEWEG/MESSW segítségével határozhatjuk meg, vagy a szerkesztés adataiból ismerjük. Szükség esetén egy segédszerkesztést végzünk.

Az egyenes hosszát a program a fejlécben megkérdezi. Előzetes beállításként a két elsőnek kiválasztott pont távolsága szerepel. Ezt tetszés szerint felülírhatjuk, és <RETURN>-nel lezárjuk.

A vonatkoztatási egyenes szögét az egyenes második pontjától a harmadik pontig pozitívnak vesszük. Szükség esetén két kísérletet végezhetünk a helyes előjel megválasztásához. A szög értéke fokokban értendő és negatív is lehet. Az érték megadása után nyomjuk meg a <RETURN>-t. Az új vonal végpontját, mint új szerkesztési pontot kapjuk meg.

Mielőtt ezt a pontot és vonalat a program nyilvántartásba veszi, megkérdezi a pont sorszámát. A választ a képernyő fejrészebe kell beírunk.

Egy pont kijelölésekor mindig azt a térbeli pontot választja ki, amely a szátkereszthez a legközelebb van.

Összetett modelleknél gondosan kell eljárni. Szükség esetén az AUGEN segítségével egy részletet ki kell nagyítani, vagy a DIREKTBEFEHLE-t igénybe venni. Különösen a duplapontoknál ajánlatos vigyázni (lásd DOPLT).

A LINEW alatt az összes DIREKTBEFEHLE rendelkezésre áll. A beadás befejezése után az egyenest a szerkesztőben ábrázolja a program, és a fölérendelt menübe tér vissza.

<X>-szel minden következmény nélkül megszakíthatjuk a parancsot. 0-9999 tartományba eső pontszámokat használhatunk. Már létező sorszámokat a program nem fogad el, és hibát jelez.

Ha olyan három pontot választunk ki, amelyek nem képeznek síkot, ez szintén parancsmegszakításnáz vezet. Ugyanez történik 0 vonalosszúság, és 0 szög esetén.

Ha nem a kívánt eredményt kapjuk, bizonyosodjunk meg róla, hogy a modellt helyesen építettük-e fel (DATEN/DATEN AENDERN), mivel valószínűleg a dupla, vagy felesleges pontokra nem ügyeltünk (DOPPELPUNKTE BILDPUNKTE).

225. NORMA

Ezzel a grafikus paranccsal három adott pont által meghatározott síkra normál egyenes szerkeszthető. A talppont a három szerkesztési pont egyikén fekszik.

- Menükiválasztás: FORME/LINIE/NORMA

A NORMA kiválasztása után a kép közepén megjelenik a szátkereszt, amelyet a már ismert billentyűkkel mozgathatunk. A szátkereszttel három szerkesztési pontot kell megjelölni. Ebből az első lesz a normális egyenes talppontja, a másik kettővel együtt azt a síkot határozza meg, amelyre a normális egyenes irányul.

Az egyenes hosszát a program a fejrészben lekérdezi. Előbeállításaként a két először kiválasztott pont távolsága szerepel. Ezt az értéket tetszés szerint átírhatjuk, majd <RETURN>-nel lezárjuk. Szükség esetén az egyenes hosszát egy segédszerkesztésen végzett méréssel (BEWEG/MESSW) határozzuk meg. A 0 hosszúság a művelet megszakításához vezet, negatív érték megengedett - ez a normális egyenes irányát megfordítja.

Ezt az irányt jobbkéz szabály alapján határozzuk meg az 1-esből a 2-es, a 2-esből a 3-as pontba. Ezután a program a normális egyenes végpontját, mint új pontot kiszámítja. Mielőtt ez az új pont a szerkesztésbe átkerülne, meg kell adnunk a sorszámát. Ezt a program kérdezi. A fejrész írásmezőjébe tetszőleges értéket írva <RETURN>-nel lezárjuk.

A pont kijelölésekor mindig azt a pontot választja ki, amelyik képpontja a szátkereszthez legközelebb van. Egyszerű szerkesztéseknél ez nem okoz nehézséget, de ha az ábrából ez nem dönthető el egyértelműen, akkor válasszunk új nézőpontot az AUGEN segítségével, vagy alkalmazzuk a DIREKTBEFEHLE-t.

Az adatmegadás befejeztével a program a normál egyenest ábrázolja, és a fölérendelt menübe tér vissza. A parancs végrehajtása <X>-szel bármikor megszakítható. 0 és 9999 közötti pontsorszámokat adhatunk meg. Már meglévő sorszám beírása esetén hibajelzést kapunk. Ha olyan három pontot jelölünk ki, amelyek nem egy már érvényes síkban helyezkednek el, akkor a parancs végrehajtása megszakad. Ha a szerkesztés során nem a várt ábrát kapjuk, vizsgáljuk felül a modellt.

24. SCHNT (metszet)

Az utasítás segítségével egyszerű metszési műveleteket végezhetünk. Ide tartozik a szerkesztési síkba történő párhuzamos leképezés is.

- Menükiválasztás: FORME/SCHNT

Az SCHNT kiválasztását követően egy új almenü jelenik meg a következő fogalmakkal:

SCHGE SCHGG SCHEF HPROF PROJ

Előbeállításaként mindig az első menüpont érvényes. Ezt a kurzor jobbra billentyűvel ciklikusan körbe mozgathatjuk. <X>-szel a fölérendelt menübe térhetünk vissza.

241. SCHGE

Grafikus parancs egy egyenesnek egy síkkal való metszésére. A metszéspontig terjedő egyenest is meghatározza.

– Menükiválasztás: FORME/SCHNT/SCHGE

Az SCHGE kiválasztását követően a kép közepén megjelenik a szátkereszt. Mozgatása a már leírt módon történik. Öt pontot kell megjelölni, ezek közül az első kettő határozza meg a metsződő egyenest, a távolabbi három pedig a metsző síkot.

A kiválasztás sorrendje az új egyenes szempontjából lényeges. A sík pontjainak kiválasztási sorrendje tetszőleges.

A metszéspontok kiszámítása után az elsőnek kiválasztott pontból a metszéspontig egy egyenest húz, vagy egy meglévő egyenest oszt el a metszésponttal. Itt az egyenes pontjainak helyzete a metszésponthoz viszonyítva döntő szerepet játszik. Ha a metszendő egyenes a művelet előtt nem szerkezeti vonal volt, az egyenes az 1. ponttól a metszéspontig újraserkesztődik.

Ha a kiválasztott egyenest a metszéspont kettéosztja, akkor a szerkesztési modellen a kiválasztott vonalból két új lesz. Minden más esetben egy új egyenes jön létre az elsőnek kiválasztott ponttól a metszéspontig. Hibás megválasztás esetén két vonal által fedett egyenes szakaszok is keletkezhetnek. Ezt a vonalak törlésével, majd újbóli összekötésével javíthatjuk ki (LOEPP, ZUSPP).

Az adatbeadást követően a program kiszámítja az új szerkesztési pontot. Mielőtt ez az ábrázolásba átkerülne, sorszámot kell neki adnunk. Ezt a program kéri, és a fejrészben lévő érték átírásával adhatjuk meg.

Egy szerkesztési pont megjelölésénél mindig az a pont kerül kiválasztásra, amelynek képpontjához a szátkereszt legközelebb esik. Itt különösen ajánlatos ügyelni a duplapontokra.

A beadás befejeztével az új egyenes átkerül az ábrázolásba, és a program a fölérendelt menübe kerül vissza. A parancsot <X>-szel bármikor következmények nélkül megszakíthatjuk. Csak 0 és 9999 közötti pontsorszámokat alkalmazhatunk. Már meglévő sorszám megadása hibajelzést okoz. Ha olyan pontokat jelölünk ki, amelyek nem egy létező egyenest, vagy síkot határoznak meg, a parancs végrehajtása megszakad.

Ha a végrehajtás során a művelet nem a kívánt eredményt hozza, vizsgáljuk meg a modellt (DATEN/DATEN AENDERN), mivel alkalmasint a duplapontokat, vagy vakpontokat figyelmen kívül hagytuk. Az is lehetséges, hogy párhuzamosság miatt nem jöhet létre metszéspont.

242. SCHGG

Grafikus parancs két olyan egyenes metszéspontjának meghatározásához, amelyek egy síkban fekszenek. Az egyeneseket a metszéspontig szerkeszti meg.

– Menükiválasztás: FORME/SCHNT/SCHGG

Az SCHGG kiválasztását követően megjelenő szátkeresztet a már ismert módon mozgathatjuk. A két elsőnek kiválasztott pont definiálja a metszendő egyenest. A kiválasztás sorrendje az új egyenes szempontjából lényeges. A maradék két pont a másik metsző egyenest adja meg, ezek sorrendje tetszőleges.

A metszéspont kiszámításánál az elsőnek kiválasztott pontból a metszéspontig terjedő egyenes kerül megszerkesztésre, vagy a meglévő egyenest osztja két részre. Ha a metszendő egyenes a művelet előtt nem volt szerkezeti vonal, akkor az 1. pontból a metszéspontig egy új egyenes jön létre. Ha a kiválasztott egyenest a metszéspont kettéosztja, akkor a szerkesztési modellen is a vonal kettéosztása következik be, s ezek közül az egyik új lesz.

Rossz választás esetén a vonalrészek átfedhetik egymást. Ilyenkor a vonalrészek törlése és újbóli összekötése segít (LOEPP, ZUSPP).

Amennyiben a két egyenes nem egy-síkban fekszik, a metszési művelet ennek ellenére létrejön. Ilyenkor egy olyan, az első egyenesre merőleges segédsíkkal számol a program, amely a második egyenest magában foglalja. A beadást követően a program az új szerkesztési pontot kiszámítja. Mielőtt ez ábrázolásra kerülne, egy pontsorszámot kell adnunk neki – ezt a program kéri.

Egy pont megjelölésénél mindig az a szerkesztési pont kerül kiválasztásra, amelynek képpontja a szálkereszthez legközelebb esik. Itt ügyelni kell a duplapontokra és a takart részekre. Szükség esetén új nézetet kell választani az AUGEN segítségével, vagy a DIREKTBEFEHLE-t alkalmazni.

A beadást követően a program az új egyenest ábrázolja, és a fölérendelt menübe tér vissza. A parancsot <X>-szel megszakíthatjuk. 0 és 9999 közötti sorszámok használata megengedett. Már meglévő sorszámok alkalmazása hibajelzéshez vezet. Ha olyan pontokat választunk ki, amelyek nem egy egyenesen fekszenek, a parancs végrehajtása megszakad. Az is lehetséges, hogy párhuzamosság miatt nem jön létre metszéspont.

243. SCHEF

Ez a grafikus parancs a tárgy és egy szerkesztési sík metszetét hozza létre. Ekkor csak metszéspontok keletkeznek, amelyek, mint vakpontok az ábrázolás részeivé válnak.

– Menükiválasztás: FORME/SCHNT/SCHEF

A SCHEF kiválasztása után megjelenik a kép közepén a szálkereszt, melyet a már ismert módon mozgathatunk.

Először három szerkezeti pontot kell megjelölnünk. Ezek határozzák meg a metsző síkot. A kiválasztás sorrendje nem lényeges.

Ezután kezdődik az elmetszendő tárgy kiválasztása. Ehhez a program egy ponttartományra kérdez. Ezek a pontok a tárgyat definiálják. Azok a vonalak, amelyek a tárgyat alkotják, az előzőleg meghatározott síkkal metszéspontokat hoznak létre. Csak a vonalon belüli metszéspontok számítanak.

Az új metszéspontoknak sorszámot kell adnunk. Ehhez egy kezdőértéket kell beírni. A művelet után a metszéspontok mind a szerkezeti modellen, mind a grafikán vakpontokként szerepelnek. Ezeket az <M> DIREKTBEFEHLE segítségével tehetjük láthatóvá, és például a LINZP-vel a szerkesztésbe beköthetjük. A metszősík pontjainak kiválasztásánál mindig az a pont kerül kijelzésre, amelynek képpontja a szálkereszthez legközelebb esik. Ha ez nem dönthető el egyértelműen, akkor az AUGEN segítségével az ábrát kinagyíthatjuk, vagy a DIREKTBEFEHLE-t alkalmazhatjuk.

Különösen ügyeljünk a duplapontokra. A parancs <X>-szel megszakítható. Üres metszendő tárgyak, vagy a sorszámok túllépése is ezt eredményezi, úgyszintén, ha olyan pontokat választunk ki, amelyek nem egy már meglévő síkot határoznak meg. Lehetséges olyan eset, hogy az irány, vagy a metszősík helyzete miatt a tárgyon belül nem jön létre metszés.

244. HPROF

Ehhez a grafikus művelethez érvényes kép szükséges. Tárgyakat, vagy tárgyrészeket a három fősík egyikére merőlegesen vetíthetünk.

Menükiválasztás: FORME/SCHNT/HPROF

A HPROF kiválasztása után a vetítendő tárgyat meg kell határozni. Ehhez azokat a ponttartományokat kell megadni, amelyekkel a vetítési műveletet el akarjuk végezni. Ez a tartomány kezdő- és végpontjának megjelölésével lehetséges.

A számszerű kiválasztáshoz fontos a pontsorszámok ismerete és a számozás gondos elvégzése. A pontok grafikus kiválasztása szálkereszt segítségével nem lehetséges.

Adatbeadás után a leképezés megtörténik, és egy új grafika keletkezik. A leképezés végrehajtását megakadályozhatjuk üres ponttartomány vagy negatív érték megadásával.

A vonalkapcsolatok a vetítés során megmaradnak úgy, hogy csak azok a vonalak deformálódnak, amelyeknek csak az egyik végpontját képeztük le.

A leképezés mindenekelőtt egy konstrukciónak a három fő nézetben való ábrázolásához alkalmas.

245. PROJK

(projekció-leképezés, vetítés)

Ez a grafikus parancs a szerkesztési pontoknak tetszőleges irányban egy síkra való párhuzamos vetítését végzi. Emellett a leképezési síkra szerkesztett leképezési egyenest is meghatározza.

- Menükiválasztás: FORME/SCHNT/PROJK

A PROJK kiválasztását követően megjelenik a szálkereszt a képernyő közepén. A menüpont megjelölve marad. A szálkeresztet a már ismert módon mozgathatjuk. Először öt szerkesztési pontot kell megjelölnünk. Az első két kiválasztott pont határozza meg a leképezés irányát, a maradék három pedig a leképezési síkot. Ez utóbbiak kiválasztási sorrendje tetszőleges.

Ezután következik a vetítendő pontok kiválasztása. Minden pontot egyenként kell kijelölnünk. Ezt követően a program megkérdezi az új leképezési egyenes végpontját, végül megszerkeszti a modellt.

A PROJK továbbra is aktív marad, így további pontokat jelölhetünk meg a leképezéshez anélkül, hogy a leképezési irányt és síkot újra megadnánk.

Minden beadást követően az új szerkesztési pontot kiszámolja a gép. Mielőtt az új pont és egyenes az ábrázolásba átkerülne, meg kell adnunk az új pontok sorszámát. Ezt a fejrészben való átírással, és <RETURN>-nel történő lezárással adhatjuk meg.

Egy pont megjelölésénél mindig az a térbeli pont választódik ki, amelynek képpontja a szálkereszthez legközelebb esik. Bonyolultabb szerkesztéseknél az egyértelmű eldöntéshez használjuk az AUGEN segítségével kinagyított, vagy más nézőpontból ábrázolt képet, esetleg a DIREKTBEFEHLE-t.

A beadás befejezése után az ábrázolás megtörténik, és a fölérendelt menübe térhetünk vissza. A PROJK végrehajtása <X>-szel bármikor megszakítható. 0 és 9999 közötti pontsorszámok használhatók. Már létező sorszám megadása esetén hibajelzést kapunk. Ha olyan pontot jelölünk meg, amely nem a leképezési irányt, vagy a síkot határozza meg - a parancs végrehajtása megszakad.

Ha a parancs nem a kívánt eredményt hozza, bizonyosodjunk meg a modell helyességéről, illetve esetleges duplapontok jelenlétéről. Lehetséges, hogy a leképezési irány és sík párhuzamossága miatt nem jön létre új pont.

25. BIBLI

Ez a menüpont különféle élhosszúságú négyzetek és kockák előállítására szolgál.

- Menükiválasztás: FORME/BIBLI

A BIBLI kiválasztása után előjönik a grafika, és egy új menü jelenik meg a következő formában:

STANDARDFORMEN	- állandó formák
1 QUADRAT IN DER XY-EBENE	- 1 négyzet XY síkban
2 QUADRAT IN DER XZ-EBENE	- 2 négyzet XZ síkban
3 QUADRAT IN DER YZ-EBENE	- 3 négyzet YZ síkban
4 EINHEITSWUERFEL	- egységkocka
X RETURN	
BITTE EINGEBEN	- kérem beírni

Miután a megfelelő billentyűvel kiválasztottuk az egyik lehetőséget, a gép megkérdezi a tárgy élhosszúságát. A tárgy mélyzetet ez nem befolyásolja. Az egyik sarokpont mindig az origóban lesz. Minden oldal párhuzamos a pozitív koordinatatengelyekkel.

Az origóban fekvő térbeli pont (kezdőpont) sorszámaának megadása után a tárgy további pontjai automatikusan, folytatásiágos számozással lesznek ellátva. Ügyeljünk arra, nehogy az adatkészletben emiatt kettős sorszámzás keletkezzen. A vonaltáblázat ugyanígy automatikusan kiegészül.

A <RETURN> után egy új grafika jön létre, amelyben a most kiválasztott állandó alakzat is benne lesz. A program a FORME almenühoz lép vissza.

3. BEWEG

Ez a menü méréshez, eltoláshoz, forgatáshoz, nagyításhoz, kicsinyítéshez, tukrozáshoz, vagy tárgyrészeket másolásához használató, ha érvényes perspektivikus ábrázolás van.

- Menükiválasztás: BEWEG

A BEWEG kiválasztása után előjön a főmenü, és egy almenü jelentkezik a következő fogalmakkal:

MESSW	GERAD	DREHG	MASTH	SPING
mérés	egyenes	forgatás	leptek	tukrozás

Eredetileg az első menüpont, MESSW van kijelölve. Ezt a kurzor jobbra billentyűvel ciklikusan jobbra eltolhatjuk. <RETURN>-nel a kiválasztás megtörténik, <X>-szel a főmenübe térhetünk vissza.

31. MESSW

Ezzel a paranccsal távolságokat és szöveket mérhetünk az ábrázolt tárgyon. A mért értékeket kijelzi.

- Menükiválasztás: BEWEG/MESSW

A MESSW kiválasztása után eltűnik a menü és egy almenü jelenik meg a következő fogalmakkal:

LAENG WINKL ABSPG ABSPE ABSGG

A első parancson áll a jel, amit a kurzor jobbra nyomógombbal ciklikusan mozgathatunk.

311. LAENG (távolság)

Két pont valódi távolságát méri.

- Menükiválasztás: BEWEG/MESSW/LAENG

A LAENG kiválasztása után megjelenik a szátkereszt. A második pont kijelölése után meghatározza a távolságot. Ezután az érték a képernyőn megjelenik.

Ha hiba lép fel, akkor a távolságmeghatározás elmarad, és a program a menübe tér vissza. Ennek oka lehet az előzetes adatváltoztatás, vagy rendezés miatt érvénytelen kép.

312. WINKL (szög)

Egy adott síkban levő két egyenes által bezárt szöget méri.

Menükiválasztás: BEWEG/MESSW/WINKL

A WINKL kiválasztása után megjelenik a szátkereszt. Két pont megjelölésével a szög egyik szarát definiáljuk. A második (középső) pont a másik egyenes egyik pontja is lesz. Egy további pont megjelölésével a másik szögszarát is meghatározzuk. Ezt követően megjelenik a két egyenes által bezárt szög a képernyőn, fokokban mérve. Mindig 0-180 fok közötti pozitív szöget jelez ki. <X>-szel, vagy <RETURN>-nel a menübe térhetünk vissza. Azok a pontok, amelyek nem egy egyenes végpontjai, szintén a szög szarát határozzák meg.

Hiba esetén a szög nem kerül meghatározásra, hanem közvetlenül a menübe térünk vissza. Ennek oka lehet érvénytelen ábrázolás, például adatváltoztatás vagy rendezés miatt.

313. ABSPG

Pont és egyenes távolságát méri.

- Menükiválasztás: BEWEG/MESSW/ABSPG

Az ABSPG kiválasztása után megjelenik a szátkereszt. Az első pont kijelölésével a mérőpontot meghatároztuk. Két további ponttal egy egyenest definiálunk. Ezután megjelenik a pontnak az egyenestől való távolsága. Az egyenes pontjainak nem kell feltétlenül az ábrázolt vonalak valamelyikén elhelyezkedni.

Ha hiba lép fel, nem jelenik meg a távolság, hanem visszatér a program a menübe. Ennek okai lehetnek: érvénytelen kép adatkódosítás vagy rendezés miatt, kétszer ugyanazt a pontot adtuk meg.

314. ABSPE

Pontnak egy síktól való távolságát méri.

- Menükiválasztás: BEWEG/MESSW/ABSPE

Az ABSPE kiválasztása után megjelenik a szátkereszt. Az első pont megjelölésével a mérőpontot határoztuk meg. További három ponttal a síkot definiáljuk. Ezután megjelenik a pontnak a siktól való távolsága.

A sík három pontja tetszőleges egyeneseken fekszenhet.

Ha hiba lép fel, akkor nem írja ki a távolságot, hanem visszatér a menübe. Okként szóba jöhetnek: kétszer ugyanaz a pont, egy egyenesen a három pont, érvénytelen kép előzetes adatváltoztatás, vagy rendezés miatt.

315. ABSGG

Két kitérő egyenes távolságát méri.

- Menükiválasztás: BEWEG/MESSW/ABSGG

Az ABSGG kiválasztása után megjelenik a szátkereszt. A második pont bejelölésével meghatározzuk az első egyenest. További két pont megjelölése után a második egyenest is. Ezután a képernyőn az egyenesek valós távolsága jelenik meg.

Az egyenesek nem lehetnek párhuzamosak. Ilyen esetekben az ABSPG menüpontot kell alkalmazni.

Ha hiba lép fel, akkor a program távolság közlése nélkül visszatér a menübe. Hibaokok lehetnek: párhuzamosság, két azonos pont, érvénytelen kép előzetes adatváltozás, vagy rendezés miatt.

32. GERAD

Ezzel a grafikus paranccsal egész tárgyak, vagy tárgyrészletek egy szerkesztési irány mentén eltolhatók tetszőleges mértékig. Az eredeti pontok helyett másolt pontok is eltolhatók.

- Menükiválasztás: BEWEG/GERAD

A GERAD kiválasztása után megjelenik a szátkereszt a kép közepén. A kurzorgombokkal a már leírt módon lassú, vagy gyorsmenetben (<V>, <+> és <-> segítségével) tetszés szerint mozoghatunk.

Először az eltolási irányt határozzuk meg. Ehhez két pontot kell megjelölnünk. Nyugtázásképpen eltűnik a szátkereszt és a GERAD megjelölés. A fejrészben most egy kiválasztott eltolás hosszát láthatjuk. Ennek átírásával a kívánt eltolási hosszat állíthatjuk be. Az érték negatív is lehet, ez az irány 180 fokban megfordítását eredményezi. Pozitív eltolásnál az irány az elsőnek kiválasztott pontból a másik felé mutat.

<X>-szel vagy <0>-val a parancs következmény nélkül megszakítható, <RETURN>-nel a kijelzett értéket, mint előjeles eltolási hosszat tudomásul veszi.

A program ezután megkérdezi, hogy az eredeti tárgyat tolja-e el (felelet <N>), vagy egy másolatot (felelet <J>) készítsen eltolva.

Másolat esetén új pontok jönnek létre. Ezek számozásáról a felhasználónak kell gondoskodnia. Az egyszerűség kedvéért csak egy értéket kell megadni. Ez egy növekmény, amellyel az eredeti pontsorszámok eltolva a másolat sorszámai lesznek. Az eltolási érték negatív is lehet. Az eljárás ésszerű számozást követel meg, ha a GERAD parancsot közvetlenül használjuk.

Átfedéseket és egyéb rendellenességeket a számozásban a felhasználónak kell ellenőriznie. Célszerű a pontcsoportokra bontás. Az eltolandó szerkesztési pontok kiválasztására két lehetőségünk van.

1./ Az egyik módszernél a kezdő és végpont kérdésére egy számtartományt adunk meg, amelyből a pontokat fel kell dolgozni. Ezeket az értékeket egyszerűen a fejrészben kijelzett számok felülírásával adjuk meg, <RETURN>-nel zárjuk le.

<X>-szel vagy üres értékekkel a parancsot megszakíthatjuk. Csak a 0–9999 közötti értékek a megengedettek, és a kezdőértéknek a végértéknél kisebbnek kell lennie.

2./ A másik módszerhez úgy jutunk, hogy kezdőpontként a kezdőértékben megadott -1-et tartjuk meg, és megnyomjuk a <RETURN> billentyűt.

Ezután ismét megjelenik a szátkereszt. Ekkor a kurzorgombok segítségével a pontokat egyenként megjelöljük. Az utolsó pont után két <RETURN>-t nyomva fejezzük be a kijelölést.

Valamely pont kettős kiválasztásánál a program felismeri a hibát. A DIREKTBEFEHLE biztos segítséget nyújt a pontok kiválasztásánál. <X>-szel a parancsot mindig megszakíthatjuk.

Ezután az eltolás megtörténik, és egy új grafika keletkezik. A másolásnál a kiválasztott tárgyrészlet minden egyes pontja átmásolódik, de csak abban az esetben, ha mindkét vonalvégpontot kiválasztottuk. A vonalkapcsolatok az eltolásnál megmaradnak úgy, hogy a vonalak csak akkor deformálódnak, ha csak az egyik végpontjukat töltük el. Ha mindkét végpontot eltoljuk, eltolódik az egész vonal.

Az eltolás gyakran használt parancs különféle négyszögek előállítására, eltolt másolatok segítségével. Az eltolási irányt mindig két szerkesztési ponttal határozzuk meg, amelyet többnyire magunk szerkesztünk meg, például egy síkra szerkesztett normálvektorként.

A GERAD lehetőséget ad arra is, hogy eltolási irányokat számszerűen megadjunk. Ezt azonban csak különleges esetekben alkalmazzuk! Az eltolás nagyságát a művelet előtt a BEWEG/MESSW útján először meg kell határozni, és lejegyezni.

Egy másik perspektíva létrehozása céljából a tárgyakat nem szükséges eltolni, hanem az AUGEN-nel a néző-, és tárgypontot kell megváltoztatni. Figyeljünk arra, hogy itt megint duplapontok keletkezhetnek. Ha a szerkesztés szempontjából célszerű a részlegesen fedett tárgyrészeket a további feldolgozáshoz meghagyni, akkor a redukálást nem kell elvégezni. Szükség esetén a duplapontokat a DIREKTBEFEHLE segítségével is megjelölhetjük.

33. DREHG (forgatás)

Ezzel a grafikus paranccsal egész tárgyakat vagy tetszés szerinti résztárgyakat egy szerkesztési tengely körül elforgathatunk. Az eredeti pontok helyett másolt pontok is elforgathatók.

– Menükiválasztás: BEWEG/DREHG

A DREHG kiválasztásánál megjelenik a kép közepén a szátkereszt. A DREHG kiírás továbbra is megmarad. A kurzormozgató gombokkal mozgathatjuk a keresztet a <V>, <+> és <-> billentyűkkel beállított lépésszélességgel, mint ahogy ezt a DIREKTBEFEHLE-nél leírtuk.

Először a forgástengelyt definiáljuk. Ehhez az kell, hogy a szátkeresztet két szerkesztési ponthoz vigyük, és ott <RETURN>-t nyomjunk. Nyugtázásul rövid időre eltűnik a szátkereszt és a menüpont megjelölése.

Ezután a fejrészben a szög értéke látható. Ezt tetszés szerinti irányra és fokra átirhatjuk. Negatív is lehet, ha fordított forgatást akarunk elérni. A forgástengely iránya mindig az elsőnek kiválasztott pontból a második felé mutat. A pozitív forgatási szög iránya ellentétes az óramutató járásával.

Kísérletet végezhetünk két ellenkező irányú szöggel. Az $\langle X \rangle$ lenyomásával, vagy $\langle U \rangle$ billentésével a parancsot következtetve nekünk megadhatjuk. A $\langle RETURN \rangle$ -t megnyomva a kijelzett értéket, mint előjeles forgásszöveget tudomásul veszi.

Ezután a program megkérdezi, hogy az eredeti tárgyat forgassa-e el (felelet $\langle N \rangle$), vagy egy másolatot készítsen (felelet $\langle J \rangle$), és azt forgassa el. Mivel a másolatnál új pontok keletkeznek, ezek pontsorszámát a felhasználónak kell megadnia.

Az egyszerűség kedvéért csak egy értéket adunk. Ez egy növekmény, amellyel később minden kiválasztott pont sorszáma megváltozik, és ezek lesznek a másolatpontok. Negatív érték is megengedett. Ez az eljárás a konstrukció egyszerű sorszámozását követeli meg.

A számozásban esetleg előforduló átrendezéseket és más határozatianságokat a felhasználónak kell ellenőriznie és kiküszöbölnie. Itt célszerű a pontokra bontás.

Az elforgatandó szerkesztési pontok kiválasztásánál két lehetőség van.

1./ Az egyik módszer: felelünk arra a kérdésre, hogy melyek a feldolgozandó pontsorszám kezdő- és végpontjai. Ezeket az értékeket egyszerűen a fejeцben levő előbeállítás felírásával és $\langle RETURN \rangle$ -nel való lezárásával végezzük be. $\langle X \rangle$ -szel, vagy egy üres számintervallum megadásával a parancsot megszakíthatjuk.

A 0. és 9999 közötti értékek a megengedett, de a kezdőérték csak kisebb vagy egyenlő lehet, mint a végérték. A számszerű kiválasztás a tárgy yonuos sorszámozását követeli meg.

2./ A másik kiválasztási módszerhez úgy jutunk, ha a kezdőértéket -1-re írjuk át, és $\langle RETURN \rangle$ -nel lezárjuk. Ezután ismét megjelenik a szálkereszt és a DREHG kiírás. Ezután minden elforgatandó pontot egyenként meg kell jelölni. A műveletet a legutolsó pont után két $\langle RETURN \rangle$ -nel kell befejezni.

Egy pont kétszeri kiválasztásánál a program felismeri a felhasználó tevédeset. A DIREKTBEFEHLE a pontkiválasztáshoz segítséget nyújt. $\langle X \rangle$ -szel a parancs barmikor megszakítható.

Ezután a forgatás megtörténik, és egy új grafika keletkezik. Másolat esetén automatikusan a kiválasztott részobjektum minden belső vonala is átmásolódik abban az esetben, ha mindeket vonalvegpontot kiválasztottuk. Azok a vonalak, melyeknek egyik végpontját sem jelöltük ki, a forgatás során helyben maradnak, és csak akkor fordul át, ha a vonal egyik végpontja jelölt, a másik pedig nincs a forgástengelyen. Ha mindeket vonalvegpont fordul, akkor fordul az egész vonal.

A forgatás ritkán használt parancs. Kerek és szabályos sokszögű tárgyak jól szerkeszthetők forgatás segítségével.

A forgatásvektort mindig két szerkesztési ponttal adjuk meg. Ehhez a részeket magunk szerkesztjük meg, mint például normálvektort a síkra. A forgatási szög és a művelet előtt meg kell határozni és le kell jegyezni a BEWEG/MESSW/WINKL segítségével.

Egy másik perspektíva céljából a tárgyakat soha nem kell elforgatnunk, hanem ehhez az AUGEN segítségével a néző- és tárgyponzt kell megváltoztatni.

34. MASTB

Ezzel a grafikus paranccsal egész tárgyakat vagy tetszőleges tárgyrészeket egy rögzített szerkesztési ponthoz viszonyítva – léptékhelyesen – felnagyíthatunk, vagy kicsinyíthetünk. Az eredeti pontok helyett másolatokkal is dolgozhatunk.

– Menükiválasztás: BEWEG/MASTB

A MASTB kiválasztása után a kép közepén megjelenik a szátkereszt, és a menüpont jele is marad. A szátkereszt mozgatása a már ismert módon történik.

A művelethez először a rögzített pontot kell kiválasztani. Ez szátkereszt segítségével történik.

A fejrészben a program ezután a léptéket kérdezi. Ezt az előbeállítási érték átírásával adhatjuk meg. Csak 0.001-nel nagyobb pozitív számot használhatunk.

<X>-szel, vagy <1> beírásával a parancsot következőképpen nélkül megszakíthatjuk. <RETURN>-nel lezárva az új értéket fogadjuk el.

Ezután a program megkérdezi, hogy a feldolgozandó tárgy eredeti-e (felelet <N>), vagy másolatot készítsen (felelet <J>). Mivel másolat esetén új pontok keletkeznek, ezek sorszámszámát a felhasználónak kell megadnia.

Az egyszerűség kedvéért csak egy eltolási értékre van szükség. Ez negatív szám is lehet. A művelet egyszerű sorszámozást követel meg, mivel a számozásban az átrendezéseket és egyéb pontatlanságokat a felhasználónak kell ellenőriznie. Egyszerű a pontcsoportokra bontás.

Az eltolandó pontok kiválasztásánál két lehetőség közül választhatunk:

1./ Az egyik módszer szerint a kezdő- és végpont kérdésre azt a sorszámtartományt adjuk meg, amelyet fel kívánunk dolgozni. <X>-szel, vagy több számtartomány megadásával a parancsot megszakíthatjuk. 0-9999 közötti számokat használhatunk, a kezdőértéknek a végértéknel kisebbnek kell lennie. A számszerű kiválasztás gondos sorszámozást feltételez.

2./ A másik kiválasztási módhoz úgy jutunk, ha a kezdőértéknek -1-et adunk, majd <RETURN>-t. Ezután megjelenik a szátkereszt, amelyet a kurzorgombokkal mozgatunk. Az utolsó pont kiválasztásánál egy helyett két <RETURN>-t nyomunk.

Ha egy pontot kétszer választunk ki, akkor ezt a program felismeri. A DIREKTBEFEHLE segítséget nyújt a kiválasztásnál.

Ezután a nagyítás vagy kicsinyítés megtörténik, és egy új ábra keletkezik. Másolat esetén a kiválasztott tárgy rész minden belső vonala is pontosan átmásolódik, de csak abban az esetben, ha mindeket vonalvégpontot kiválasztottuk. A vonalkapcsolatok az eltolás során is megmaradnak, és a vonalak csak akkor ártormáióznak, ha csak egyik végpontjukat választottuk ki. Ha mindkét végpontot kiválasztjuk, akkor a rögzített ponthoz képest az egész szakasz hosszabb vagy rövidebb lesz.

A léptékhelyes eltolás egy rögzített ponthoz képest ritkábban használt parancs. A legkülönbözőbb méretű hasonló alakzatok hozhatók létre az eredeti ábra nagyításával, vagy kicsinyítésével.

A rögzített pont mindig egy szerkesztési pont, amelyet meg kell határozni, például mint egy alakzat középpontját.

A léptéket a művelet előtt a BEWEG/MESSW segítségével meghatároztuk, és ezzel az arannyal számolunk.

Egy másik perspektíva létrehozása céljából ne MESSW utasítást használjunk, hanem az AUGEN segítségével állítsuk be a kívánt nézőpontot és nagyítást.

Figyeljünk arra, hogy a másolatoknál duplapontok keletkezhetnek. Ezek később könnyen hibás szerkesztésekhez vezethetnek. Ezért a duplapontokat célszerű a FORME/PUNKT/DOPLT, vagy a DATEN/DATEN ORDNE utasításokkal megszüntetni, kivéve, ha a további szerkesztési folyamatoknál ismét szét kívánjuk választani.

35. SPIEG (tükrözés)

Ezzel a grafikus paranccsal egész tárgyak vagy tárgyrészletek egy szerkesztősíkra tükrözhetők. Az eredeti pontok helyett másolt pontok is tükrözhetők. Tükörszimmetrikus szerkesztésnél ennek segítségével is dolgozhatunk.

– Menükiválasztás: BEWEG/SPIEG

A SPIEG kiválasztását követően a megjelenő szátkeresztet a már leírt módon mozgathatjuk. Először a tükrözési síkot kell meghatározni. Ehhez három szerkesztési pontot kell meghatározni.

Ezután a fejrészben megkérdezi, hogy a tükrözött tárgy az eredeti lesz-e (felelet <N>), vagy egy másolatot készítsen (felelet <J>), és azt tükrözze. Mivel egy másolatnál új pontok keletkeznek, ezek sorszámát a felhasználónak kell megadnia.

Egyszerűség kedvéért csak azt a növekményt kell beírni, amellyel az eredeti pontok sorszáma eltolva a másolati pontok sorszámát adja. Itt negatív értékek is megengedettek.

Az eljárás ésszerű sorszámozást feltételez, mivel az átfedéseket és a pontatlanságokat a felhasználónak kell ellenőriznie. Célszerű a pontcsoportokra bontás.

A tükrözendő pontok kiválasztásánál két lehetőség van.

1./ Az egyik módszer szerint a kezdő- és végpont kérdésére azt a tartományt adjuk meg, amelyből a pontokat fel kívánjuk dolgozni. <X>, vagy üres számtartomány a parancs megszakitásához vezet. 0-9999 közötti sorszámok alkalmazhatók.

2./ A másik kiválasztási módhoz úgy jutunk, ha a kezdőponthoz az előbeállításnak megfelelően -1-et alkalmazunk, tehát csak <RETURN>-t nyomunk. Ezután ismét megjelenik a szátkereszt. A kurzor nyomógombokkal a pontokat egyenként választhatjuk ki. Az utolsó pontnál egy helyett két <RETURN>-t nyomunk. Ugyanazon pont kétszeri kiválasztásánál hibajelzést kapunk. <X>-szel a parancs bármikor megszakítható.

A DIREKTBEFEHLE segítséget nyújt a pontok kiválasztásánál. Ezután a tükrözés végbemegy, és egy új grafika keletkezik. Másolat esetén a kiválasztott tárgyrészlet minden belső vonala is átmásolódik, de csak abban az esetben, ha a vonalak mindkét végpontját kiválasztottuk.

A vonalkapcsolatok a tükrözés során megmaradnak, és a vonalak csak akkor deformálódnak, ha csak egyik végpontjukat választottuk ki. Ha egy egyenes mindkét végpontját kiválasztjuk, akkor az egész egyenes tükröződik. A tükrözés sűrűn használt parancs.

Tükörszimmetrikus alakzatokat tükörmásolatokkal állíthatunk elő a legegyszerűbben. A tükrözési síkot három ponttal adjuk meg, és ezeket részben külön kell megszerkeszteni, például egy síkra szerkesztett normálvektor segítségével. Néha a tükrözés után még pótlólagosan eltolni, vagy forgatni is kell.

Az összekötővonalakat az eredeti és a tükörképe között alkalmas számozás esetén a következő menüválasztással lehet gyorsan megszerkeszteni:

DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PRISMATISCHE FORM.

Egy másik perspektíva létrehozásához a tárgyakat nem kell tükrözni, hanem az AUGEN segítségével a néző- és tárgypontokat megváltoztatni.

Ügyeljünk arra, hogy másolásnál duplapontok keletkezhetnek. Ez könnyen hibás szerkesztésekhez vezethet, ezért célszerű sürgősen redukálni a FORME/PUNKT/DOPLT vagy a DATEN/DATEN ORDNE parancsokkal. Ezt csak abban az esetben ne végezzük el, ha a további feldolgozás során a másolt részeket elválasztva kívánjuk kezelni. Szükség esetén a duplapontokat a DIREKTBEFEHLE segítségével megjelölhetjük.

4. DATEN (adatok)

Ez a pont néhány nem grafikus parancsot foglal magába, úgymint számszerű adatok be- és kiírása, tárolás, töltés vagy rendezés, valamint nyomtatási műveletek, lemezműveletek és képkövetés.

- Menükiválasztás: DATEN

A DATEN kiválasztása után megjelenik egy menü a következő formában:

DATENEINGABE	-adatbeadás
1 DATEN LADEN	-adatbetöltés
2 DATEN SPEICHERN	-adattárolás
3 DATEN AENDERN	-adatmódosítás
4 DATEN ORDNE	-adatrendezés
5 DATEN DRUCKEN/PLOTTEN	-adatnyomtatás/rajzolás
6 DISKETTENVERZEICHNIS	-lemezkönyvtár (directory)
7 DATENFILE AENDERN	-adatfile módosítás
8 ANSICHTSBAHNEN	-nézetpályák
X RETURN	
BITTE EINGEBEN	-kérem beírni

Az <X> beírása után a főlérendelt főmenübe jutunk vissza. Az 1-8. billentyű lenyomásával a megfelelő almenübe jutunk.

A DATEN LADEN <1> és DATEN SPEICHERN <2> az egész adatkészletre vonatkozó lemezműveletek, ahol betöltésnél az összefűzésre is van lehetőség.

A DISKETTENVERZEICHNIS <6> a lemezen levő adatkészletekről ad tájékoztatást.

A DATEN AENDERN <3> segítségével az adatfile-ok törlése és átnevezése végezhető el.

A DATEN AENDERN a számítógépes modell pont- és vonaltáblázatában enged meg közvetlen módosításokat. Vannak azonban olyan műveletek a pontok és vonalak egész csoportjaira vonatkozóan, amelyeknél a grafika semmilyen látható segítséget nem nyújt. A változtatás után az eddig érvényes grafika érvénytelenné válik, és ki kell vonni a forgalomból, s csak az AUGEN menüvel lehet újra helyreállítani. Az érvénytelen grafika addig látható, amíg egy új, érvényes grafikát létre nem hozunk!

A DATEN ORDNE <4> arra alkalmas, hogy a szerkesztőtárolóban helyet biztosítson, vagy egy modell elkészülte után rendezést végezzen, és a felesleges adatokat törölje.

A nyomtatási műveletek megtalálhatók a DATEN DRUCKEN/PLOTTEN <5> utasítások mögött, egészen a hardcopy-ig bezárólag.

41. DATEN LADEN

(adatbetöltés)

Egy szerkesztés korábban tárolt adatkészletét további feldolgozás céljából betölthetjük lemezről, vagy kazettáról. Több adatblokkot egy új adatblokkba fűzhetünk össze.

– Menüválasztás: DATEN/DATEN LADEN

A kiválasztás után a gép kiírja a legutoljára felvett vagy betöltött program nevét. Ezután kéri a betöltendő adatblokk nevét. Ha csupán <RETURN>-t nyomunk meg, akkor a fenti programnevet használjuk. <X>-szel a parancsot megszakíthatjuk.

Ezután megkérdezi a program, hogy az adatblokkot a bentlevő adatkészlet helyére töltsse-e be (ekkor <E>-t kell beírni), vagy az előző adatokhoz kell-e fűzni a betöltendőt (ekkor az <A>-t kell lenyomni). Itt is megszakíthatjuk <X>-szel a műveletet.

Ha lemezhiba van, akkor ezt jelzi, és <X>-szel visszatérhetünk a DATEN EINGABE kijelzéshez. A parancs sikeres végrehajtása után is ide térünk vissza.

A betöltés után ajánlatos egy grafikus ábrázolást létrehozni, és megnézni a táblázatot, hogy a kívánt adatblokk valóban betöltődött-e. Adatblokkok összerűzésénél a felhasználónak kell biztosítani, hogy a sorszámok ne fedjek át egymást. Egy utólagos átszámozás elég nehézkes volna, mivel a legtöbb parancs átfedés nélküli adatblokkokat feltételez. Itt legtöbbször csak egy kézi javítás segít a pont és vonaltáblázatokban, vagy pedig egy teljes újrabetöltés. Az összerűzésnél a tárolóhelyek jobb kihasználása miatt a régi és az új adatkészlet összekeveredik, amennyiben a régebbi blokkokban még üres helyek vannak.

Datasette alkalmazása esetén nincs különbség a betöltésben, eltekintve a datasette kezelésétől. A számláló állását azonban jegyezni kell. Az adatrűgztű beállítása a DATEN/DATEN AENDERN/SYSTEM kiválasztása után a PD változó megadásával történik.

PD=1 a datasette,

PD=8,9,10 és 11 pedig a lemezegység.

42. DATEN SPEICHERN

(adattárolás)

Egy már létrehozott adatkészletet célszerű lemezre kimenteni.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN SPEICHERN

A kiválasztás után a program közli, hogy melyik adatkészlet volt utoljára betölve vagy kimentve. Ezután a tárolandó adatblokk nevét kell beírni. Ha csak a <RETURN>-t nyomjuk, akkor az előzőleg használt név marad érvényben. Ha már van egy azonos nevű file a lemezen, a program megkérdezi, hogy felűlírja-e, vagy szakítsa-e meg a folyamatot abból a célból, hogy új nevet adhassunk.

Ha lemezhiba lép fel, ezt kiírja a program, és <X>-szel a DATENEINGABE menűbe jutunk vissza. Helyes végrehajtás után is ide jutunk vissza.

A tárolt adatblokk formátuma a következő:

Elűször két változó: a vonalak száma +1 és a pontok száma +1 értékekkel; ezután minden vonalhoz két változó a végpontok pontszámaival; majd pontonként négy változó a pontok három térbeli pontszámával, és a sorszám.

Minden változó CHR\$(13) (Carriage Return) ASCII kóddal van elvűlasztva.

Datasette alkalmazása esetén gyakorlatilag nincs különbség, eltekintve a datasette kezelésétől. Az adatrögzítő előzetes beállítását a DATEN/DATEN AENDERN/SYSTEM kiválasztása után a PD változó segítségével végezzük el.

PD=1 a kazettás magnó,
PD=8,9,10 vagy 11 a lemezegység.

43. DATEN AENDERN (adatváltoztatás)

Közvetlen számszerű változtatásokat hajthatunk végre az adatkészlet pont- és vonaltáblázatában. Emellett egész pontcsoportokat feldolgozhatunk, de a műveletek közvetlen grafikus ellenőrzése nem lehetséges.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN

A kiválasztás után megjelenik egy almenü, amelyben pontosan rögzíthetjük, hogy milyen változtatást kívánunk.

A menü az alábbi alakzatban jelenik meg:

DATEN AENDERN	–adatmódosítás
1 LINIEN	–vonalak
2 PUNKTE	–pontok
3 FORMEN	–alakzatok
4 SYSTEM	–rendszer
5 BILDPUNKTE	–képpontok
X RETURN	
BITTE EINGEBEN	–kérem beírni

A LINIEN és PUNKTE utasításokkal a mindenkor táblázat bármely értékéhez közvetlenül hozzáférhetünk. Ezekből a táblázatokból építi fel a számítógép a modellt. Ez jó arra, hogy felülvizsgáljunk egy konstrukciót, de nem alkalmas előlről kezdett rajzok beadására. Néha a táblázatban kezelési hibákat is ki lehet javítani, ezért annak megtekintése igen tanulságos.

A FORMEN segítségével a pontok és vonalak csoportjain meghatározott műveleteket végezhetünk, úgymint egész csoportok törlése vagy másolása. Ennél azonban a felhasználónak ügyelnie kell, nehogy a számozásnál átfedések legyenek.

A SYSTEM különböző programbeállítások ellenőrzésére alkalmas. A program ismerete nélkül itt nem célszerű változtatásokat végezni.

A képpontok képernyőkoordinátáit az <5> billentyű segítségével (BILDPUNKTE) kaphatjuk meg.

<X>-szel a DATENEINGABE menübe térhetünk vissza.

431. LINIEN (vonalak)

A vonaltáblázat számszerű kijelzése.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/LINIEN

A kiválasztás után a vonaltáblázat első 40 helye jelenik meg. Két szomszédos sorszám alkot egy egyenest. A jobboldali kettős oszlop a baloldali vonaltáblázat folytatása. Ezt

az adatkészlet mérete indokolja. 360 vonal számára van hely. Bizonyos grafikus műveleteknél a vonaltároló egy része más célra is felhasználható.

A <, > és <.> nyomógombokkal 40 hellyel előre vagy visszalapozhatunk. A <HOME> billentyűvel az oldal első helyére, <RETURN>-nel a következőre léphetünk. A kurzorbillentyűkkel a képernyőn minden irányban mozoghatunk.

A képernyőn kijelzett érték mindig érvényes. Ezáltal egyszerű felülírással megváltoztathatjuk az előző értékeket. Csupán az olyan használhatatlan adatok, mint szövegrészek, vagy 9999 fölötti, illetve -1 alatti számok vezetnek automatikus korrekcióhoz a táblázatoldal elhagyásakor.

A -1 érték a táblázatban azt jelenti, hogy az illető vonal törölt. A másik értéknek, amely a másik végpontot jelenti, nincs szerepe.

<X>-szel a LINIEN menüpontból kiléphetünk. Ha a táblázatban változtatásokat végeztünk, akkor az előzőleg létrehozott grafika érvénytelenné válik, és az AUGEN segítségével újra elő kell állítani.

A táblázatba való íráshoz adatmezők állnak rendelkezésünkre. Egy mező utolsó karaktere után a kurzor mindig a következő mező első helyére ugrik.

432. PUNKTE (pontok)

A ponttáblázat számszerű kijelzésére és módosítására alkalmas.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/PUNKTE

A kiválasztást követően a ponttáblázat első húsz helye jelenik meg. Minden pontot egy 0 és 9999 közötti sorszám és három koordináta, X, Y és Z jelenít meg.

A <, > és <.> billentyűk segítségével 20 hellyel előre vagy hátra lapozhatunk. A <HOME> segítségével a kurzort a táblázat elejére állíthatjuk. <RETURN>-nel a táblázat következő elemére léphetünk. A kurzorgombokkal minden irányban mozoghatunk.

A képernyőn kijelzett érték érvényes, egyszerű felülírással megváltoztatható. Használhatatlan adatok, például szövegrészek vagy karakterek, illetve 1.E8 feletti számok vezetnek a táblázatoldal elhagyása után automatikus korrekcióhoz. A -1, mint pontsorszám a táblázatban a megfelelő pont törölt állapotát jelzi, és a hozzárendelt koordináta értékek semmilyen szerepet nem játszanak.

<X>-szel a menüpontból kiléphetünk. Ha közben változtatások történtek, akkor az eddigi ábrázolás érvényét veszti, és az AUGEN segítségével újra elő kell állítani.

A táblázatba íráshoz meghatározott mezők állnak rendelkezésre. Egy írásmező elhagyásakor a kurzor a következő írásmező elejére ugrik. A képsoronkénti 40 karakterre való korlátozás nem engedi meg, hogy a koordinátaértékeket a maximális pontossággal jelezze ki. 100 m-es méretig 0.001 mm-es pontosság biztosított. Ezen belül a program felismeri, ha egy értéket megváltoztatunk.

433. FORMEN

Több, pontcsoportokon végezhető nem grafikus parancsot tartalmaz. Ide tartoznak törlések, másolások, eltolások és átszámozások.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN

A FORMEN kiválasztása után az alábbi menü jelenik meg:

FORMEN	- alakítás
1 PUNKTE VERSCHIEBEN	- ponteltolás
2 PUNKTE KOPIEREN	- pontmásolás
3 PUNKTE LOESCHEN	- ponttörölés
4 PUNKTE UMNUMERIEREN	- pontok átsorszámozása
5 LINIEN KOPIEREN	- vonalak másolása
6 LINIEN LOESCHEN	- vonalak törlése
7 ALLES LOESCHEN	- mindent töröl
8 PRISMATISCHE FORM	- prizma alakzat
X RETURN	
BITTE EINGEBEN	- kérem beírni

Az <X> megnyomásával a fölérendelt menübe térhetünk vissza. Az 1-8 billentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő csoportműveleteket. A program minden műveletnél megkérdezi a ponttartomány határait (kezdő és végpont).

Csak nagyobb pont- vagy vonalmennyiség esetén érdemes alkalmazni a fenti csoportműveleteket. Persze egyedi pontokat egyenként is feldolgozhatunk.

A műveletet megszakíthatjuk, ha a végpontra kisebb értéket adunk meg, mint a kezdőpontra. Negatív értékek vagy üres pontintervallumok szintén megszakításhoz vezetnek.

Nagyobb változtatások után célszerű egy pótlólagos tömörítés is. A grafika minden művelet után – ideértve az átszámozást is – érvénytelenné válik, de az AUGEN segítségével újra elő lehet állítani. A pontokkal együtt a vonalak is automatikusan átszámozódnak.

4331. PUNKTE VERSCHIEBEN

(pontok eltolása)

Számszerű parancs egy pontcsoport egyenes mentén történő eltolásához. Az addigi ábrázolás a művelet során érvényét veszti.

- Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE VERSCHIEBEN

A menüpont kiválasztását követően meg kell adnunk a feldolgozandó pontok sorszámát. Csak a kezdő- és végsorszámot kell beírni. Az ebbe a ponttartományba eső összes pont feldolgozásra kerül.

0-9999 közötti pontsorszámok használhatók. A korlátok túllépése, vagy üres ponttartományok megadása a parancs megszakításához vezet.

Ezután az eltolási vektor X,Y és Z koordinátáit kell megadnunk. Ezt követően a program a kiválasztott pontok új koordinátáit kiszámítja. A vonaltáblázatot ez a művelet nem befolyásolja. A végrehajtás után az AUGEN segítségével meg kell szerkesztenünk az új ábrát.

4332. PUNKTE KOPIEREN

(pontok másolása)

Számszerű parancs egy pontcsoport átmásolására. A másolat új, a régihez képest eltoltsorszámozást kap. A parancs végrehajtása után az előző ábrázolás érvényét veszti.

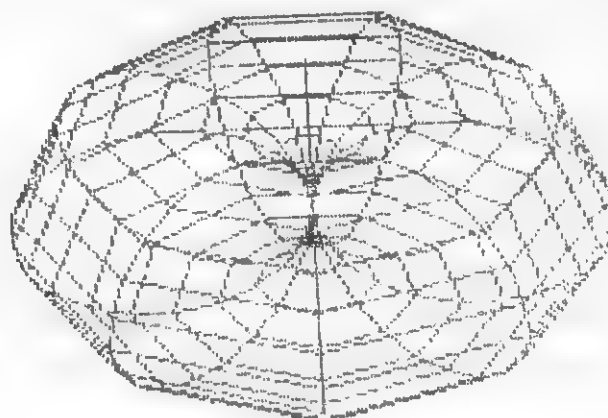
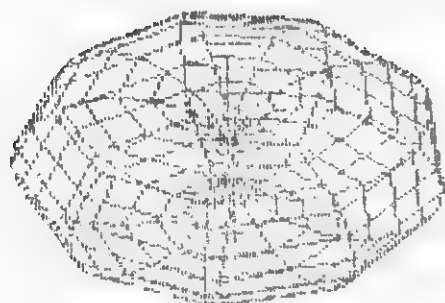
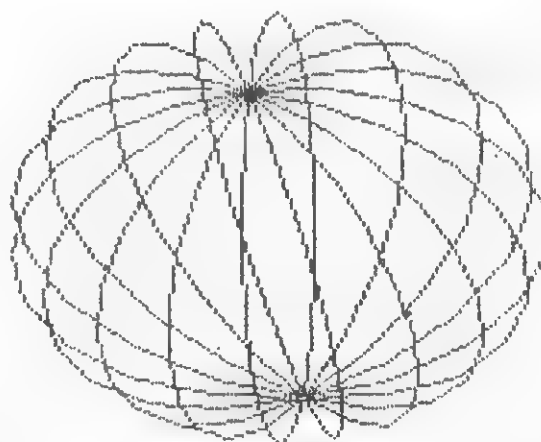
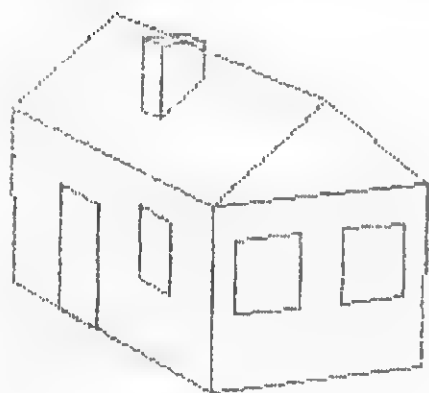
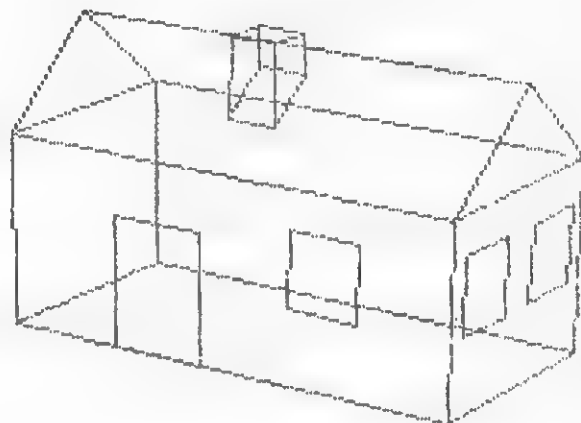
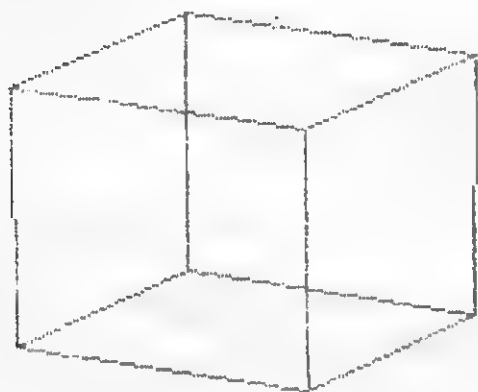
- Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE KOPIEREN

A kiválasztás után meg kell adnunk a feldolgozandó ponttartományt. Ehhez kezdő- és végpontot kell beírni, majd <RETURN>-nel lezárni.

0 és 9999 közötti pontsorszámok alkalmazhatók. A határok túllépése, vagy üres tartomány megadása a parancsok megszakításához vezet.

A létrehozott új szerkezeti pontok az eredetieknek megfelelően számozódnak. Ehhez a növekményt kell megadni. Az új pontsorszámok nagyobbak vagy kisebbek is lehetnek az eredetinel. Itt ügyelnünk kell az átfedésekre, mert ezt a program nem ellenőrzi.

A másolt pontoknak a táblázatba való átvezetése után a program megkérdezi, hogy a vonalakat is átmásolhatja-e. Azokat az egyeneseket, amelyeknek csak az egyik végpontját választottuk ki, nem veszi figyelembe. Az eredeti és a másolat térbeli szétválasztására nem használhatjuk az eltolási parancsokat. Utána az AUGEN-nel érvényes ábrázolást kell létrehozni.



4333. PUNKTE LOESCHEN

(pontok törlése)

Számszerű parancs egy pontcsoport törlésére. A parancs végrehajtása során az addigi ábrázolás érvényét veszti.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE LOESCHEN

A kiválasztást követően meg kell adni a feldolgozandó ponttartományt. Ezt kezdő- és végpont sorszámának beírásával és <RETURN>-nel végezzük el. Ekkor az előbb megadott sorszámok közötti tartományban megadott pontok kerülnek feldolgozásra.

Csak 0 és 9999 közötti sorszámok használhatók. Üres ponttartományok és a határok túllépése a parancs megszakításához vezet.

A megadott pontok törlése után a program megkérdezi, hogy azokat az egyeneseket is törölje-e, amelyek két kiválasztott pontot kötnek össze. Azokat az egyeneseket, amelyeknek csak egy pontját választottuk ki, figyelmen kívül hagyja. A számszerű parancsot követően az ábrát AUGEN segítségével újra kell szerkeszteni.

4334. PUNKTE UMNUMERIEREN

(pontok átsorszámozása)

Számszerű parancs egy pontcsoport átsorszámozására. A pontcsoport a régi, eltolt sorszám helyett újat kap. A vonalkapcsolatok ezzel együtt változnak. Az ábrázolás érvényes marad.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE UMNUMERIEREN

A menüpont kiválasztása után meg kell adni a feldolgozandó ponttartományt. Ehhez a kezdő- és végpont sorszáma szükséges. Ezután a megadott sorszámok közé eső pontok kerülnek feldolgozásra.

Csak 0 és 9999 közötti számok alkalmazhatók. A megengedett határok túllépése, illetve üres ponttartomány megadása a parancs megszakításához vezet.

Az átsorszámozáshoz egy növekményt is meg kell adnunk. Ezzel a kiválasztott pontcsoport sorszámai növekszenek vagy csökkennek (előjelnek megfelelően). Itt ügyelnünk kell az átfedésekre, mert ezt a program nem vizsgálja.

A ponttáblázat megváltoztatása után azok a vonalak, amelyek a kiválasztott pontokat tartalmazzák, szintén átsorszámozódnak az új pontsorszámok szerint.

4335. LINIEN KOPIEREN

(vonalak másolása)

Numerikus parancs egy vonalcsoport átmásolására. A másolat egy új, a régihez képest eltolt sorszámozást kap. A parancs végrehajtása után az eddigi grafika érvényét veszti.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/LINIE KOPIEREN

A kiválasztás után meg kell adni a feldolgozandó ponttartományt. Ehhez kezdő- és végsorszámokat kell beírni, majd <RETURN>-nel lezárni. Csak 0-9999 közötti pontsorszámok megengedettek. Az új sorszámok kisebbek és nagyobbak is lehetnek az eredetinel.

Ügyelnünk kell arra, nehogy átfedések legyenek a számozásban, mert ezt a program nem ellenőrzi. Ilyenkor vakvonalak is keletkezhetnek, mivel a hozzájuk tartozó pontokat

nem másolja át. A program a művelet végrehajtása során nem veszi figyelembe azokat a vonalakat, amelyeknek csak az egyik végpontját jelöltük ki.

A numerikus parancsok után mindig egy új érvényes grafikát kell létrehoznunk az AUGEN segítségével.

4336. LINIEN LOESCHEN

(vonalak törlése)

Numerikus parancs egy vonalcsoporthoz. A parancs végrehajtása érvényteleníti a grafikát.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/LINIEN LOESCHEN

A kiválasztás után először a feldolgozandó ponttartományt kell megadnunk. Ehhez kezdő- és végsorszámokat kell beírni. Azok a vonalak kerülnek feldolgozásra, amelyeknek mindkét végpontjuk a megadott tartományba esik. Csak a 0–9999 közötti sorszámok érvényesek. Üres ponttartományok és nem megengedett értékek a parancs megszakításához vezetnek.

A numerikus parancs végrehajtása után az AUGEN-nal új, érvényes grafikát kell létrehozni.

4337. ALLES LOESCHEN

(mindent töröl)

A vonal és ponttáblázatok törlődnek, hogy egy új modellt építhessünk fel.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/ALLES LOESCHEN

A képernyőn megjelenik a biztonsági kérdés. <J> válasz esetén (igen) megindul a törlési folyamat, <N> esetén (nem) a törlés megszakad. Mindkét esetben a menübe térünk vissza.

Ha egy új adatblokkot hívunk be lemezről, nem kell kiadni törlési parancsot, mivel ez a töltés előtt automatikusan megtörténik, ha <E>-t írunk be az adatblokk bekérésénél.

Az ALLES LOESCHEN művelettel csak meghatározott jelölések állítódnak -1-re a táblázatban. Ebből a program felismeri, hogy egy vonal vagy egyenes érvénytelen. A mutató a táblázat végéről szintén visszaáll.

Egy már meglévő grafika a parancs hatására nem törlődik, de minden grafikus művelet érvénytelen, amelyet ezen a képen akarunk végezni.

4338. PRISMATISCHE FORM

(prizmaszerű alakzat)

Numerikus parancs olyan prizmaszerű testek meridiánvonalainak ábrázolásához, amelyeknek fedőlapját meghatározott módon szerkesztettük. A parancs végrehajtása után az előző ábrázolás érvényét veszti.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PRISMATISCHE FORM

Egy prizmaszerű testnek két fedőlapja van, amelyek hasonlóak egymáshoz. Az összekötő vonalakat nem kell egyesével megrajzolni, ezt a program elvégzi. Ha a fedőlapok sorszámai egymástól egy adott növekménnyel különböznek, akkor alkalmazható ez a parancs.

Ezt előzőleg a fedőlapok szerkesztésénél biztosítani kell. Hasonló fedőlapok esetén természetesen csak egyet kell létrehozni, és a másikat a másolat eltolásával szerkeszthetjük.

A parancs kiválasztása után az egyik fedőlap sorszámaait kell megadni. Ezt a kezdő- és végpont megadásával végezzük el. Csak 0–9999 közötti pontsorszámok használhatók. Üres ponttartományok és nem megengedett határok a parancs megszakításához vezetnek. A másik fedőlap számára csak egy növekményt kell megadni. Ha ezt beírjuk, és <RETURN>-nel lezárjuk, a pontok összeköttetései a vonaltáblázatba kerülnek.

Hibás pontsorszámok megadása esetén vakvonalak keletkezhetnek. Ezt a program nem vizsgálja. A numerikus parancs után az AUGEN segítségével új ábrázolást kell létrehozni.

434. SYSTEM

Néhány, a program futása szempontjából fontos változót kijeleztethetünk, vagy megváltoztathatunk a paranccsal. Ez a program normál használata esetén nem szükséges, és csak a program alapos ismerete esetén szabad használni.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/SYSTEM

A SYSTEM kiválasztását követően megjelenik a PROGRAMMEINSTELLUNGEN (programbeállítás) felirat. Az utána kijelzett változók értékei átírhatók. Ha nem akarunk változtatni, akkor csak <RETURN>-t nyomjunk.

A változók listája:

- RR – az elfoglalt térbeli pontok száma +1
- GG – az elfoglalt vonalak száma +1
- KL – automatikus képméretillesztés
- XY – a képernyő függőleges torzítása grafika esetén
- YX – az MPS 801 nyomtató függőleges torzítása a grafikánál
- 1R – képátszámítás a CBM 8075 plotterhez
- QS – képátszámítás a CBM 8075 plotterhez
- QP – képátszámítás a CBM 8075 plotterhez
- XM – a tárgy pont X koordinátája
- YM – a tárgy pont Y koordinátája
- T3 – vonalhozzárendelési táblázat gépi kódú programhoz
- RF – keretszín
- HR – a keretszín fényereje
- HF – háttérszín
- HH – a háttérszín fényereje
- VF – előtérszín
- HV – a előtérszín fényereje
- BH – vízszintes képméret
- BV – függőleges képméret
- PD – készülékszám a be- és kivitelhez
- MA – a térbeli pontok méretezése
- MG – a vonalak méretezése
- TV – képernyőkikapcsolás számolásnál

435. BILDPUNKTE

(képpontok)

A konstrukciós modell képponttáblázatának számszerű kijelzése.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN/BILDPUNKTE

A kiválasztás után a képpont-táblázat első 20 elemét mutatja.

A (<) és (>) nyomógombokkal lehet a következő 20 hellyel előre, vagy visszafelé lapozni, a kurzorbillentyűkkel pedig a kurzort mozgathatjuk bármelyik irányba.

Bár a képernyőn megjelenő értékeket tetszés szerint átírhatjuk, ezt a változtatást a program nem veszi figyelembe.

A képkordináták pontossága 0.001-re van korlátozva. Az 1-gyel jelölt pontok érvénytelenek.

<X>-szel kiléphetünk a menüből. Ha közben megváltoztatunk valamit, ez a konstrukciós modellre semmilyen hatással nincs.

A táblázatba íráshoz meghatározott mezők állnak rendelkezésre. Egy írásmező elhagyásakor a kurzor a következő írásmező első helyére ugrik.

A kiírás képsoranként 40 jelre korlátozódik. Ez azt jelenti, hogy a koordinátaértékek nem a maximális pontossággal kerülnek kijelzésre. A 0.001 nagy lépteku, kézzel rajzolt ábráknál kielégítő. A vonal- és képponttáblázat alapján nyomtató vagy plotter nélkül, kézzel is megrajzolhatjuk a konstrukciót. A léptek papírformatához illesztéséhez a BEWEG/MASTB menüpontot kell használni.

44. DATEN ORDNE

(adatrendezés)

A szerkesztő tárolójának felesleges, illetve zavaró adatait szüntethetjük meg vele. A pontszámok szerinti sorbarendezés utólagosan is lehetséges. Hosszabb szerkesztési műveletek után időnként tömöríteni kell, mivel parancsokat és adatokat töltünk be, vagy törölünk ki.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN ORDNE

A kiválasztás után egy almenü jelenik meg, amelyben pontosíthatjuk a szükséges műveletet.

DATEN ORDNE

- 1 DATEN KOMPRIMIEREN UND SORTIEREN
- 2 DATEN SORTIEREN
- 3 DOPPELPUNKTE/LINIEN REDUZIEREN
- 4 BLINDPUNKTE/LINIEN LOESCHEN
- X RETURN
- BITTE EINGEBEN

-adatrendezés

- adattömörítés és sorbarendezés
- adat sorbarendezés
- duplapontok és vonalak redukálása
- vakpontok és vonalak törlése

-kérem beírni

Bizonyos műveleteknél, mint például a pontok törlésénél a lineárisan hozzárendelt adatkészlet nem redukálódik automatikusan a szükséges hosszúságra. Ehelyett a -1 beírásával az adatot érvénytelenné teszi. A tömörítés által az ilyen lyukak megszűnnek.

Ha az áttekinthetőség vagy adatkilistázás kedvéért növekvő sorszám szerinti elhelyezést kívánunk, akkor a vonal- és ponttáblázatokat sorba kell rendezni. Tömörítés vagy

sorbarendezés után a bentlévő grafika érvénytelenné válik, mert nem az összes táblázatot együtt változtattuk meg.

Az AUGEN segítségével a képet újra létrehozhatjuk.

Duplapontok és duplavonalak keletkezhetnek például másolási műveleteknél. Azonos helyre kerülnek különböző sorszámú pontok. Ha ezek a pontok ahhoz a tárgy részhez tartoznak, melyet még szétválasztva fel akarunk dolgozni, nem redukálhatjuk ezeket.

A szerkesztési műveletek befejezésével ajánlatos a duplapontok megszüntetése. A duplapontok nem mindig vehetők észre, mivel a program mindig csak egy pontot választ ki a többszörös pontok közül. Törlési műveleteknél viszont a duplapontok zavart okozhatnak. A duplapont művelet után a grafika érvénytelenné válik. A felbontási határ a pontok megkülönböztetésénél 0.002 mm, ha 1 mm hosszúsággal dolgozunk.

A vakpontok elszigetelt pontok, amelyek már nem részei semmilyen egyenesnek, a vakvonalaknak pedig már nincs végpontjuk.

Ez ugyan gondos feldolgozásnál ritkán fordul elő, de grafikus műveleteknél zavart okoz, ha ezek a pontok ismét megjelennek. Ha a szálkereszt a grafikában látható, akkor az <M> lenyomásával minden pontot megjelölhetünk, így a vakpontokat is felismerhetővé tehetjük.

Az egészen kis adatblokkokat nem osztályozzuk. <X>-szel bármikor kiléphetünk.

441. DATEN KOMPRIMIEREN

A pont- és vonaltáblázatban a törölt elemeket keresi. Ezáltal az adatmező hossza lecsökken, több hely lesz a további bevitel számára.

- Menükiválasztás: DATEN/DATEN ORDNER/DATEN KOMPRIMIEREN

A különféle szerkesztési lépések során törléseket végezhetünk a pont- és vonaltáblázatokban. Ezeket a táblázat közvetlen feldolgozásával felismerhetjük a -1 jelzésről, amely érvényes pontok esetén nem fordulhat elő.

A szerkesztési folyamat többi adata tetszés szerinti lehet, mivel a program minden olyan parancs végrehajtásakor, amely a pontokra és vonalakra vonatkozik, átlépi ezeket.

A program új adatai mindig a táblázat végére kerülnek. Így módon előfordulhat, hogy a táblázattároló kimerül, ugyanakkor az elején számos törölt adat van. Ilyenkor segít a tömörítés. A végrehajtás során a táblázatban levő üres helyeket előlről kezdve feltölti azokkal az adatokkal, amelyeket a táblázat végéről vesz. A tömörítés elvégzése esetén a megfelelő mutató a táblázat felhasznált részének végére mutat. Ezáltal a parancsok feldolgozási ideje valamelyest lerövidül.

442. DATEN SORTIEREN

(adatok sorbarendezése)

A pont- és vonaltáblázatokat növekvő pontszámok szerint sorbarendezhetjük. A parancs végrehajtása során az addig érvényes grafika érvénytelenné válik.

- Menükiválasztás: DATEN/DATEN ORDNER/DATEN SORTIEREN

A szerkesztési adatok nyomtatóra történő kivitele előtt célszerű a sorbarendezést elvégezni.

A sorbarendezés előtt az adatkészletet tömöríteni kell, illetve a duplapontokat (vonalakat és vakpontokat) fel kell dolgozni.

Ez a feldolgozás a nagyobb adatblokkoknál sok számolási időt vesz igénybe. A szerkesztési modell a sorbarendezésnél nem változik. A művelet befejezését a program közli.

A parancs végrehajtása után az AUGEN segítségével egy új, érvényes grafikát hozhatunk létre.

443. DOPPELPUNKTE/LINIEN (duplapontok/vonalak)

Az összes duplapont és -vonal egy elemmé redukálódik. Minden táblázatot automatikusan megtisztít a program úgy, hogy az előzőleg létrehozott grafika érvényben marad.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN ORDNE/DOPPELPUNKTE/LINIEN

Az egyes szerkesztési lépések oda vezethetnek, hogy ugyanazon a helyen különböző sorszámmal rendelkező pontok helyezkednek el. Ha ezek szétválasztása konstrukciós okokból nem szükséges – biztosabb, kényelmesebb és helytakarékosabb, ha ezeket egybe redukáljuk. Ugyanez érvényes a vonalakra is.

A dupla elemek hátrányosak a pontok és vonalak kiválasztásánál is, mert szerkesztési hibákhoz vezethetnek. Célzott duplapont feldolgozásához a DOPLT parancsot használjuk.

444. BLINDPUNKTE/LINIEN (vakpontok/vonalak)

Azok a pontok, amelyek már semmilyen egyeneshez nem tartoznak, és azok a vonalak, amelyek már nem létező pontokból állnak, a parancs hatására törlődnek.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN ORDNE/BLINDPUNKTE/LINIEN

Különböző szerkesztési műveletek után lesznek olyan pontok is a ponttáblázatban, amelyek már nem tartoznak a szerkesztett vonalakhoz. Az ilyen pontokat az <M> közvetlen paranccsal láthatóvá tehetjük ugyan, de ezek a "vakpontok" könnyen hibás pontkiválasztáshoz vezethetnek.

Ritkábban lépnek fel ilyen problémák "vakvonal" esetében. Ezek a vonalak olyan pontokat tartalmaznak, amelyek a ponttáblázatban már nem szerepelnek.

Ezeket a pontokat és vonalakat úgy szüntethetjük meg, hogy a pontsorszám helyére – 1-et írunk. Ezután már semmilyen paranccsal nem hivatkozhatunk erre a pontra.

45. DATEN DRUCKEN/PLOTTEN (adatok nyomtatása)

Egy szerkesztés összes adatát MPS 801 (vagy vele kompatibilis) nyomtatóra kivihetjük. Kinyomtathatók a képméret és a perspektíva adatai is. Egy plotfile a CBM 8075 plotter részére lemezre vagy kazettára kivihető.

– Menü kiválasztás: DATEN/DATEN DRUCKEN/PLOTTEN

A kiválasztás után további almenü jelenik meg, amelyben pontosan rögzíthetjük, hogy milyen műveletet akarunk végezni.

DRUCKEROPERATIONEN	-nyomtatási műveletek
1 PAPIERVORSCHUB	-papirelőtolás
2 LINIEN	-vonalak
3 PUNKTE	-pontok
4 BILDPUNKTE	-képpontok
5 AUGENPUNKT	-nézőpont
6 PLOTFILE	
X RETURN	
BITTE EINGEBEN	-kérem beírni

A parancsok használata előtt a nyomtatót be kell kapcsolni.

Az <1> billentyűvel a papirelőtolást vezérelhetjük. A program tartalmaz ehhez egy nyomtatási sorszámlálót, amely az <R>, <S>, <A>, <X> és 1-9-ig billentyűkkel befolyásolható. Programkezdésnél a számláló nullázódik, ugyanúgy lapkezdésnél is. Lapdobás 63 sor után következik.

A kinyomtatott táblázat tiszta, törölt pontok vagy vonalak nem szerepelnek benne.

<2>: Az egyeneseknél a kezdő- és végpont sorszámai szerepelnek. Ezek nem cserélhetők fel futó sorszámokra.

<3>: A pontok térbeli pontok egy sorszámmal és három koordinátával. Az 1 mm-es egység 0.001 mm pontossággal kerül kinyomtatásra.

<4>: A képpontok a térbeli pontokhoz egyértelműen hozzá vannak rendelve. Ezeknek csak két koordinátájuk van a képernyőkoordináták tartományában. A tartományok átlépése ($0 < X < 319$ és $0 < Y < 199$) lehetséges és nem okoz hibát.

A képkoordináták és vonaltáblázatok segítségével kézzel is nagy pontosságú perspektivikus ábrákat készíthetünk, ha plotter nem áll rendelkezésre, és a hardcopy minősége nem kielégítő.

<5>: Minden hardcopyhoz ajánlatos a perspektíva kiírása (nézőpont, tárgypon, nagyítási érték, zoomérték) kiigazítás céljából.

<6>: A plotfile-nak pontosan meghatározott formátuma van. A pontok és vonalak számai után pontsorszámok és plotterformátumra átszámolt képpontkoordináták vannak. Ezután következik a vonaltáblázat. A törlőjelzéssel ellátott pontok és vonalak nem kerülnek a plotfile-ba. A plotfile-t el kell nevezni, ez a név a file-t, mint plotfile-t jelöli például a /P kiterjesztés által.

<X>-szel visszatérhetünk a fölérendelt menübe.

46. DISKETTENVERZEICHNIS (lemeztartalom-jegyzék)

A behelyezett lemez tartalomjegyzékét írja ki. A file-ok neve és hossza is fel van tüntetve.

Menükiválasztás: DATEN/DISKETTENVERZEICHNIS

A parancs kiadása előtt a lemezt be kell helyezni. A lemezegység-sorszámot előzetesen a PD változóban már ismertetett módon meg kell adni (DATEN SPEICHERN).

Datasette alkalmazása esetén a fenti parancs nem használható!

<X>-szel kilépünk a menüpontból.

47. DATENFILE AENDERN

Egy lemez tartalmának és tartalomjegyzékének megváltoztatása.

– Menükiválasztás: DATEN/DATEN AENDERN

A feldolgozandó lemezt a parancs kiadása előtt be kell helyezni az egységbe. A kiválasztás után a következő szöveg jelenik meg:

DATENFILE LOESCHEN? UMBENENNEN
/L/U/X/?

Az <L> vagy <U> beírása után adjuk meg annak a file-nak a nevét, amelyre a művelet vonatkozik.

<L>: törlés

<U>: átnevezés

<X>: kilépés

Lemezhibánál ehhez a menühöz jutunk vissza.

48. ANSICHTSBAHNEN

Az objektum megtekintése különböző irányokból képsorozattal. A nézetet meghatározó nézőpont egyenlő lépésekben egy egyenes, egy spirál, vagy egy kör mentén mozog. A szem minuen nézetnél arra a tárgypontra irányul, amelyik éppen a kép közepén helyezkedik el.

– Menükiválasztás: DATEN/ANSICHTSBAHNEN

G/K/X

<G> beírásával egy egyenes pályát választunk ki, <K>-val pedig kör- vagy spirál pályát. <X>-szel a menübe térhetünk vissza.

A következőkben egy lépésszámot kell megadni 2 és 3600 között. Ez megfelel a létrehozott képek számának, azaz a nézőpont teljes útja ennyi szakaszra oszlik.

Ezután a kezdőpont X, Y és Z koordinátáit kell megadni, majd <RETURN>-nel egyenként lezárni. Más értékeket explicit alakban kell megadni. Ugyanezt kell tenni a végpont megadásánál. Körtormájú pályánál a lefutás pozitív irányban történik. Ha hatszor egymás után lenyomjuk a <RETURN>-t akkor körpályát kapunk a Z tengely körül.

A képsorozatot <X>-szel megszakíthatjuk, ekkor az aktuális ábrát még kirajzolja, majd a menübe tér vissza. Ezzel a legérdekesebb nézeteket kiválaszthatjuk, és rögzíthetjük. A legutolsó képre érvényes minden grafikus művelet. A nézetpálya teljes végigjarasakor az utolsó kép rajza megmarad, míg <X>-szel a menübe vissza nem térünk.

Ha az ábrázolási folyamat alatt a kép túl nagy lenne, létrejön a kép léptékhelyes kicsinyítése (nem az objektumé).

Képmetszeteket a zoomfaktor segítségével (lásd AUGEN) meghatározott mértékig előre megválaszthatunk.

5. KOPIE

(képnymtatás)

Ez a parancs perspektivikus képeknek az MPS 801-es (vagy vele kompatibilis) nyomtatón hardcopyként való kinyomtatására alkalmas (320x200 képponttal).

- Menükiválasztás: KOPIE

A kiválasztás után eltűnik a főmenü, és az alábbi kiírás jelenik meg:

HARDCOPY FORMATE:

T=TV /M=MPS 801/ X=RETURN

A <T> választása esetén közvetlenül hardcopy képződik. Mivel a képernyő és a nyomtató vízszintes és függőleges irányú méretei általában különböznek, a nyomtatott kép függőleges irányban kb. 10%-ot torzít.

Ezt az <M> utasítással szüntethetjük meg. Ekkor először a képernyőn egy új kép jön létre, amely olyan mértékben lesz torzított, hogy a hardcopy a papíron a helyes lépték szerint jelenjék meg.

A parancs végrehajtása után először visszaáll az eredeti kép, mielőtt a program a főmenübe visszatér.

PED PARANCSONK ÉS MENÜK

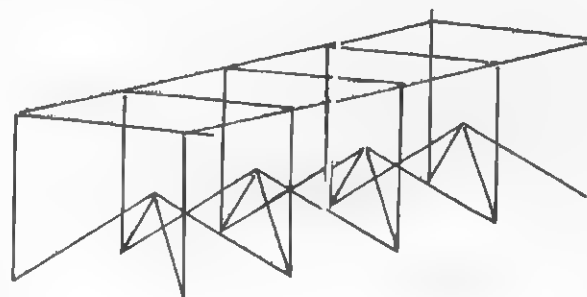
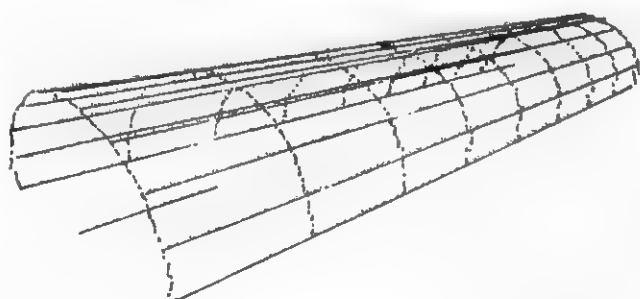
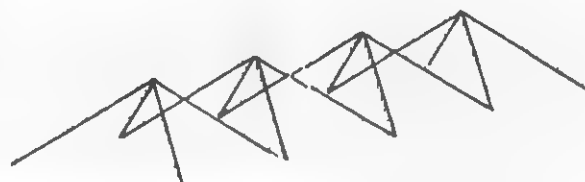
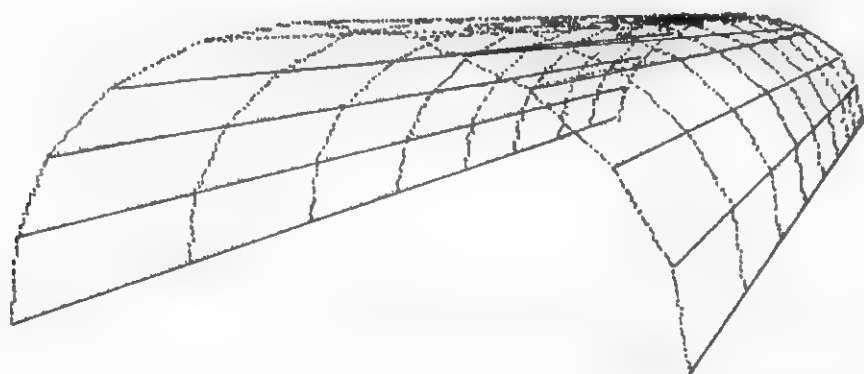
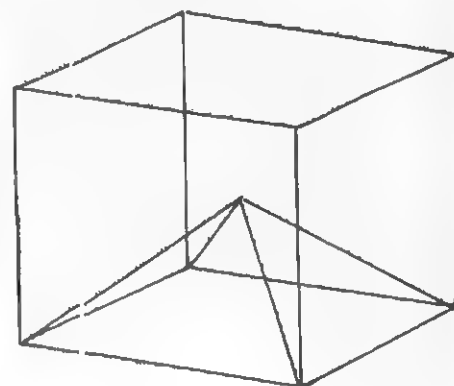
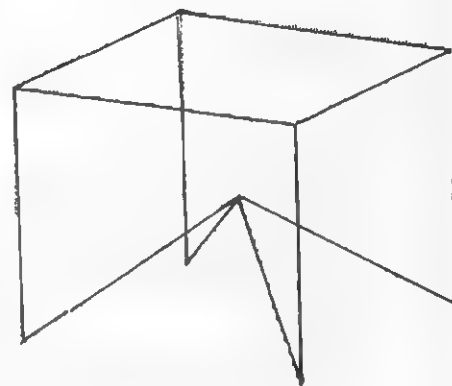
Parancs	Menükiválasztás
ABSGG	BEWEG/MESSW/ABSGG
ABSPE	BEWEG/MESSW/ABSPE
ABSPG	BEWEG/MESSW/ABSPG
ALLES LOESCHEN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/ALLES LOESCHEN
ANSICHTSBAHNEN	DATEN/ANSICHTSBAHNEN
AUGEN	AUGEN
BEWEG	BEWEG
BIBLI	FORME/BIBLI
BILDPUNKTE	DATEN/DATEN AENDERN/BILDPUNKTE
BILDPUNKTE/LINIEN	DATEN/DATEN ORDNEN/BILDPUNKTE/LINIEN
DATEN	DATEN
DATEN DRUCKEN/PLOTTEN	DATEN/DATEN DRUCKEN/PLOTTEN
DATENFILE AENDERN	DATEN/DATEN AENDERN
DATEN KOMPRIMIEREN	DATEN/DATEN ORDNEN/DATEN KOMPRIMIEREN
DATEN LADEN	DATEN/DATEN LADEN
DATEN ORDNEN	DATEN/DATEN ORDNEN
DATEN SORTIEREN	DATEN/DATEN ORDNEN/DATEN SORTIEREN
DATEN SPEICHERN	DATEN/DATEN SPEICHERN
DIREKTBEFEHLE	lásd a részletes parancsleírásnál
DISKETTENVERZEICHNIS	DATEN/DISKETTENVERZEICHNIS
DOPLT	FORME/PUNKT/DOPLT
DOPPELPUNKTE/LINIEN	DATEN/DATEN ORDNEN/DOPPELPUNKTE/LINIEN
DREHG	BEWEG/DREHG
FORME	FORME
FORMEN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN
GERAD	BEWEG/GERAD
HPROF	FORME/SCHNT/HPROF
KOPIE	KOPIE
LAENG	BEWEG/MESSW/LAENG
LINEW	FORME/LINIE/LINEW
LINIE	FORME/LINIE
LINIEN	DATEN/DATEN AENDERN/LINIEN
LINIEN KOPIEREN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/LINIEN KOPIEREN
LINIEN LOESCHEN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/LINIEN LOESCHEN

LINPP	FORME/LINIE/LINPP
LINZP	FORME/PUNKT/LINZP
LOEPP	FORME/LINIE/LOEPP
LOESC	FORME/PUNKT/LOESC
LOTEB	FORME/PUNKT/LOTEB
LOTGR	FORME/PUNKT/LOTGR
MASTB	BEWEG/MASTB
MESSW	BEWEG/MESSW
NORMA	FORME/LINIE/NORMA
PRISMATISCHE FORM	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PRISMATISCHE FORM
PROJK	FORME/SCHNT/PROJK
PUNKT	FORME/PUNKT
PUNKTE	DATEN/DATEN AENDERN/PUNKTE
PUNKTE KOPIEREN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE KOPIEREN
PUNKTE LOESCHEN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/PUNKTE LOESCHEN
PUNKTE UMNUMERIEREN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/ PUNKTE UMNUMERIEREN
PUNKTE VERSCHIEBEN	DATEN/DATEN AENDERN/FORMEN/ PUNKTE VERSCHIEBEN
SCHEF	FORME/SCHNT/SCHEF
SCHGE	FORME/SCHNT/SCHGE
SCHGG	FORME/SCHNT/SCHGG
SCHNT	FORME/SCHNT
SPIEG	BEWEG/SPIEG
SYSTEM	DATEN/DATEN AENDERN/SYSTEM
WINKL	BEWEG/MESSW/WINKL
ZUSPP	FORME/LINIE/ZUSPP

PARANCSONK MUTATÓJA

ABSGG	Egyenes távolsága egyenestől.....180.old.
ABSPÉ	Pont távolsága síktól.....179.old.
ABSPG	Pont távolsága egyenestől.....179.old.
ALLES LOESCHEN	A teljes adatmező törlése.....192.old.
ANSICHTSBAHNEN	Képsorozat egy nézőpontpálya mentén..198.old.
AUGEN	Nézőpontváltoztatás, képernyőgrafika.166.old.
BEWEG	Mérés, mozgatás, másolás.....178.old.
BIBLI	Egyszerű alakzatok létrehozása.....178.old.
BILDPUNKTE	A képkoordináták mutatói.....194.old.
BLINDPUNKTE/LINIEN	A nem használt adatok törlése.....196.old.
DATEN	Adatok kezelése.....185.old.
DATEN AENDERN	Adatok számszerű feldolgozása.....187.old.
DATEN DRUCKEN	Nyomatási műveletek, rajzolás.....196.old.
DATEN LADEN	Adatok betöltése lemeztől vagy kazettáról.....186.old.
DATEN KOMPRIMIEREN	Táblázatok átrendezése.....195.old.
DATEN ORDNER	Adatok kiigazítása.....194.old.
DATEN SORTIEREN	Rendezés növekvő sorszámok szerint...195.old.
DATEN SPEICHERN	Adattárolás lemezen vagy kazettán...186.old.
DIREKTBEFEHLE	A számkereszt közvetlen utasításai...166.old.
DISKVERZEICHNIS	Lemeztartalomjegyzék.....197.old.
DATENFILE AENDERN	File törlése, átnevezése, másolása...198.old.
DOPLT	A többszörös pontok összevonása.....168.old.
DOPPELPUNKTE/LINIEN	Minden duplapont és egyenes redu- kálása.....196.old.
DREHG	Tárgyrészek grafikus forgatása.....181.old.
FORME	Grafikus műveletek pontokkal és egyeneseikkel.....168.old.
FORMEN	Adatcsoportok számszerű módosítása...188.old.
GERAD	Tárgyrészletek grafikus eltolása, módosítása.....180.old.
HPROF	Leképezés a fősíkokra.....177.old.
KOPIE	Hardcopy MPS 801-re.....199.old.
LAENG	Két pont térbeli távolságának mérése.179.old.

LINEW	Egyenes szerkesztése síkhoz.....173.old.
LINIE	Grafikus vonalműveletek.....171.old.
LINIEN	Vonaltáblázat átnézése, számszerű módosítása.....187.old.
LINIEN KOPIEREN	Vonalcsoportok számszerű átmásolása..191.old.
LINIEN LOESCHEN	Vonalcsoportok számszerű törlése.....192.old.
LINPP	Egy egyenes meghosszabbítása.....172.old.
LINZP	Pont kijelölése egyenesen.....169.old.
LOEPP	Vonal törlése.....172.old.
LOESC	Pont és a hozzáfutó vonalak törlése..169.old.
LOTGR	Egyenesre merőleges szerkesztése.....170.old.
LOTEB	Merőleges szerkesztése síkra.....170.old.
MASTB	Léptékhelyes módosítás.....183.old.
MESSW	Hossz- és szögmérés.....178.old.
NORMA	Normál szerkesztése síkhoz.....174.old.
PRISMATISCHE FORM	Prizmaalakzatok számszerű szerkesz- tése.....192.old.
PROJK	Pont párhuzamos leképezése a síkra...177.old.
PUNKT	Pontműveletek.....168.old.
PUNKTE	Ponttáblázatok számszerű áttekintése, módosítása.....188.old.
PUNKTE KOPIEREN	Pontcsoportok számszerű átmásolása...189.old.
PUNKTE LOESCHEN	Pontcsoportok számszerű törlése.....191.old.
PUNKTE UMNUMERIEREN	Pontcsoportok számszerű átszámozása..191.old.
PUNKTE VERSCHIEBEN	Pontcsoportok számszerű eltolása.....189.old.
SCHEF	Egy tárgyrészlet síkkal való metszésel176.old.
SCHGE	Egyenes és sík metszése.....175.old.
SCHGG	Két egyenes metszése.....175.old.
SCHNT	Metszetműveletek.....174.old.
SPIEG	Tárgyrészletek tükrözése, másolása...184.old.
SYSTEM	Rendszerváltozók meghatározása.....193.old.
WINKL	Szög mérése.....179.old.
XXXXX	Nincs felhasználva.....xxx.old.
ZUSPP	Egyenes szerkesztése két pontból.....171.old.



8. FEJEZET

TURBÓ PROGRAMOK

A C16, Plus/4 használói előtt ismeretes, hogy a programok szalagra mentése, és az onnan való betöltése rengeteg időt vesz igénybe. Egy C16-ra írt, 12 Kb-ot program kb. 7,5 percig tart. Könnyen kiszámítható, hogy egy Plus/4-es program akár fél óráig is töltődhet. Ez annyira irreális, hogy mind a gép tulajdonosai, mind a programkészítők részéről felmerült az igény gyors szalagkezelő programok iránt.

A gép piacra dobása után egy jó darabig nem volt ilyen program. Így fordulhatott elő az a helyzet, hogy egyszerre sok született. Ezeket a gyors betöltőket turbóknak nevezzük, feltehetőleg a C64-re írt TURBO TAPE program neve alapján. (A C64-eshez ez a program illetve ennek a változatai a legelterjedtebbek.) Nálunk is több ügyes programozó próbálkozott turbókészítéssel. Több fajta került az üzletekbe is. Klubokban is több különféle turbó forog közkézen. Ezek egy része külföldről származik, vagy újságokban megjelent listák alapján készültek, néhány pedig a szoftvergyártók által is használt program. Ebben a dzsungelben próbálunk eligazítást nyújtani a leggyakoribb kereskedelmi forgalomba nem került turbók ismertetésével.

Ezeknek a turbóknak nevei és ismertebb változatai:

HER-TURBO (MCB, Attila)
 COMPATIBLE TURBO
 SUPER TAPE (TURBO II)
 FAST TAPE
 NOVALOADER TURBO

Ezek a programok eleinte a BASIC területen foglaltak helyet. Ez egy teljes tárat, vagy grafikát is használó program számára nem volt megfelelő. Az ilyen programok hamar el is tűntek, illetve több-kevesebb sikerrel átírták őket a képernyő, vagy a nem használt rendszerváltozók helyére. Ezek az átíratok kaptak új nevet az új szerzőktől.

HER-TURBO

Ennek az egy programnak az eredetére igazán kíváncsiak voltunk. A SZÁMALK klub tagjaival együtt 1986. tavaszán találkoztunk először ezzel a turbóval. Sok ember tett hozzá egy kicsit, azért, hogy mind másolásnál, mind programmentésnél minél használhatóbb legyen. A jelenlegi változatok már rátöltős turbók, azaz a kimentendő program bent lehet a memóriában (figyelem! csak a BASIC területen), amikor a turbót betöltjük.

Most ismertetjük a klubunk által használt változatot. Betöltése előtt gondoljuk végig, hogy a bent levő programot ki akarjuk-e menteni a turbó segítségével. Ha igen, szükség van néhány utasításra is:

MONITOR <RETURN>
 >2B <RETURN>
 >002B IJ KL MN OP XX XX XX XX

X <RETURN>

Menjünk át MONITOR üzemmódba.
 Olvassuk ki a program kezdő és végcímét
 Ez jelenik meg a képernyőn. Az X-es tagok számunkra érdektelenek.
 Az I-P helyén levő jeleket írjuk fel ebben a csoportosításban.
 Kilépünk a MONITOR-ból, és betölthetjük a turbót

A betöltés egyszerű LOAD-dal történik. Betöltés után a képernyőterület átirodik. Számunkra a képernyő felső 6 sora marad használatra ablak formában. A tevékenység innentől 3 részre válik:

1. A HER kimentése:

<HELP>

G <RETURN> – helyes a G0D4C, de a regiszterben már úgyis ez van.

Most már csak a kazettát kell betenni, és megnyomni a felvétel gombot. Figyelem, ha már mentettünk más programot a turbó segítségével, ez a megoldás nem működik. Ezért, ha a HER-t is szeretnénk másolni, ezt csináljuk meg először!

2. A memóriában levő program kimentése:

<HELP>

S"program név",7,KLIJ,OPMN <RETURN> – ezek a megjegyzett jelek

Természetesen, bármit írhatunk a KLIJ helyébe, ez lesz ugyanis az elmentett tartomány első, az OPMN-1 pedig az utolsó bájtja. Most már csak a kazettát kell betenni, és megnyomni a felvétel gombot.

3. Másolás

<f4> [<SHIFT>+<f1>] – megjelenik a LOAD, nyomjuk meg a PLAY-t.

Amikor a betöltést befejeztük, a 2. pont alapján járunk el. Az I-P jeleket a <HELP> után található információs listában találjuk meg.

; 0D4C XX XX XX XX

>0330 0B 0D TY SO EL GE VE XX

A SAVE rutin kezdete és a program fejinformációi:

tipus (TY), első (EL SO) és a vége (VE GE) bájt.

>OFF7 ...

>1000 00 XX ...

A kép és a BASIC terület között rejtőző adatok A BASIC terület kezdete.

Ha nem 00 található itt, a kimentést \$1000-tól kezdjük.

>002B IJ KL MN OP XX XX XX XX

Ekkor KLIJ a kezdő, OPMN az utolsó bájtja a ki-mentendő területnek.

Ha újra ki akarjuk menteni a programot, az első pont szerint járunk el. A másolás egyszerűbb, ha tudjuk, hogy a másolni kívánt programot HER segítségével mentették ki:

<f7> [<SHIFT>+<HELP>]

HER LOAD jelenik meg

<HELP>

G <RETURN>

Most már csak a kazettát kell behelyezni a magnóba, és a felvétel gombot lenyomni.

Néhány szolgáltatás:

1./ <f1> - a kimentendő program automatikus indítására használjuk

SYS1115, :REMSYS3992 a <,> és a <:> közé írjuk be az indító címet pl. \$4110 (tizes számrendszerben)

Ha RUN utasítással szeretnénk a programot indítani, írjuk be a 35772 címet, de legyen 0. sor a programban.

A <RETURN> lenyomása után látjuk is az eredményt a villogó "A" formájában a program neve előtt a képernyő közepén. (A <SHIFT>+<C=> lenyomásakor olvasható a programnév).

2./ <f3> - a kazettás egység hangját a TV-n hallhatóvá teszi. Így lehetőségünk van egy felvétel elejét vagy végét megtalálni.

3./ <f2> - az <f3> üzemmód kikapcsolása

4./ <f5> - bekapcsolja az önindítómódot

5./ <f6> - kikapcsolja az önindítómódot. Egy <@> lesz a villogó A helyén.

Megjegyzések:

A programtól függetlenül tetszőleges egységet használhatunk kimentésre, betöltésre a gép normális szabályai alapján.

Ne használjuk az <ESC> billentyűt, és egymás után kétszer a <Home> billentyűt. Ezek ugyanis megszüntetik az ablakot, és nem menthetünk ki semmit sehova, amíg meg nem nyomjuk a RESET gombot, vagy újból be nem töltjük a HER-t.

A program legfőbb előnye, hogy az ennek segítségével kimentett program minden segédprogram nélkül azonnal betölthető. Kényelmi szempontból jó az is, hogy egy kis időtől eltekintve láthatjuk a képernyőt betöltés közben is.

Egy időadat: 12 Kb-át töltése 1 percet, 60 Kb-át kb. 4 percet vesz igénybe.

Ezzel a turbóval másolt önindító programokat ugyanezzel a programmal tovább lehet másolni.

COMPATIBLE TURBO

Kompatibilis turbó a név fordítása. A program a C64 TURBO TAPE programjának felel meg. A Mikro Magazinban jelent meg a listája. Tehát a C64-esről turbóval a BASIC területről kimentett programot C16-osba tölthetjük be, vagy fordítva.

Használat előtt a programot töltsük be, és indítsuk el. Megjelenik a használati utasítás.

Minden utasítás egy balra mutató nyíl és az utasítás kezdő betűje (L=LOAD, S=SAVE, V=VERIFY) segítségével használható. Normál BASIC üzemmódban lehet csak alkalmazni.

<-L	betöltés
<-S"programnév"	elmentés

Kb. másfélszeres a sebessége a HER-hez képest, de a kimentett program használatához mindig be kell tölteni a turbót. Előnye, hogy nem foglalja el sem a képernyőt, sem a BASIC területet.

STS

STS – A SUPER TAPE SYSTEM rövidítése. A rendszer szó már sejtet valamit. A külföldi HCC klubok a gépek közötti programcserére fejlesztették ki. A c't 1986/2 számában jelent meg a C16-os verzió listája. Ekkor a következő gépekre volt kidolgozva:

SINCLAIR ZX81 és Spectrum
VC-20 és C64
Apple-II
Sharp PC1500 és MZ700
TRS-80
Schneider CPC 464
és egy általános CP/M-es

Ez a program 3600 és 7200 BAUD sebességgel tudja kivinni az adatokat. A magnók azonban csak a 3600-at tudják jól hasznosítani. Így 12 Kbájtot kb. 30 másodperc alatt vihetünk ki. Ez is létezik rátöltős formában, de a képernyőn található szabad terület csak két sor. Ezért inkább csak MONITOR módban használjuk.

L",7	betöltésnél
S"programnév",7,kezd,vége	kimentésnél

Nehezen tudjuk megnézni, mit töltött be:

>338 <RETURN>	A név első nyolc
>340 <RETURN>	második nyolc karaktere
>333 <RETURN>	a fejinformációk
>0333 TY SO EL SS HO ...	a program típusa, kezdő bájta és a hossza

A program kimentéskor a kezdő és végcimből számított hosszat viszi ki. Az eddigiekből láthatjuk a program hátrányát.

FAST TAPE

Ez is a rendszerváltozók között helyezkedik el. Talán ennek a legegyszerűbb a használata.

Betöltés után adjuk ki a NEW parancsot. Utána dolgozhatunk minden további nélkül. Ha ki akarunk menteni egy programot, nyomjuk meg a <HELP> billentyűt. Ekkor megjelenik a SYS1391 és a SLOW (lassú) vagy FAST (gyors) felirat. Így hagyva vagy ismét megnyomva a <HELP>-et a két állapot valamelyikét kiválaszthatjuk. Ezután használhatjuk a szokott módon a LOAD vagy SAVE parancsot. A gyors mód hétszerese a lassú módnak.

NOVALOAD TURBO

Sok külföldi programot ezzel a turbóval terjesztenek. Más programmal nem is igen lehet másolni őket. Gyakorlatilag csak másolásra vagy normál szalagos állomány gyorsítására használható. A képernyőterületet foglalja el. Betöltése után megjelenik a menü, melyen a kurzorokkal közlekedhetünk.

NORMAL LOAD

NORMAL SAVE

TURBO LOAD

TURBO SAVE

NOVALOADER SAVE

SET NAME

A turbós program elé kimenthető a betöltő.

Ezt választva átírhatjuk a programunk nevét.

<f1> - EXIT kilépés

<f2> - BACK visszalépés (csak MONITOR módban használható)

Ezzel a programmal készített felvételt a következő sorrendben kell másolni: NORMAL LOAD, NORMAL SAVE, majd TURBO LOAD, TURBO SAVE..., ezt annyiszor ismételve, ahány turbós részből áll a program.

9. FEJEZET

TRÜKKÖK

Programírás közben az ember több dolgot is kipróbál, van amit fel lehet használni, van amit nem. Most olyan érdekességeket mutatunk be, melyeket pillanatok alatt el lehet sajátítani.

1./ A legrövidebb program:

Melyik az? Amelyikben csak egy utasítás van! Tévedés, ebben a programban egy sincs. Csináljátok utánam! <ESC> <N>, ezután vigyük a kurzort a képernyő közepére, és nyomjuk meg a <C=>+-t. Erre egy pepita négyzet jelenik meg. A kurzorral egyet visszalépünk, és máris kész a szemafor. Persze aki azt mondja, hogy ez nem program, annak igaza van. <RUN/STOP>-ra mindenesetre nem történik semmi.

2./ Ablak készítés a címben:

Már a turbó programoknál találkozhattunk olyannal, amely a címében kijelöl egy képernyőrészletet. Most megmutatjuk, hogyan csinálták. Beírták ezt:

```
SAVE A$+"pnév"
```

ahol A\$ értéke a teljes sort elfoglalja.

```
A$= CHR$(27) + "N" + CHR$(17) +...+ CHR$(17) + CHR$(157) + CHR$(27) + "B" + CHR$(19)
```

- A képernyőt alaphelyzetbe állítjuk: CHR\$(27)+"N"
- Kijelöljük az ablak sorait. Ahány sort szeretnénk, annyiszor CHR\$(17), de max. 11-szer.
- Egy hellyel visszalépünk: CHR\$(157)
- Kijelöljük az ablak jobb alsó sarkát: CHR\$(27)+"B"
- Visszamegyünk a bal felső sarokba: CHR\$(19)

A programnév nem lehet hosszabb, mint: 11 karakter – a kijelölt sorok száma.

A HER esetében pl. hat sort kijelölve a név számára már csak öt karakter maradt.

Ezzel a módszerrel lehetőleg lemezre ne mentsünk ki, mert a katalógus olvashatatlaná válhat.

3./ Új karakterek készítése

Gyakran van szükségünk arra, hogy szép betűkkel elkészített szöveget írjunk ki valahová. Egy új karakterkészlet elkészítése általában igen sok időt vesz igénybe. A most bemutatásra kerülő példa ötletet ad arra, hogyan készítsünk ilyen egy program segítségével.

```
10 GRAPHIC 0,1:CHAR1,16,2,"KARAKTER"
20 CHAR1,3,5,"1. KARAKTER":CHAR1,3,7,"2. KARAKTER"
30 GET A$:IF A$="1" THEN GOTO 60
40 IF A$="2" THEN GOTO 260
```



```

50 GOTO 30
60 GRAPHIC 2,1
70 DIM A$(64)

80 FOR I=33 TO 96

90 CHAR 1,0,0, CHR$(I)
100 SSHAPE Q$,0,0,7,7
110 FOR J=0 TO 2
120 FOR K=0 TO 2
130 GSHAPE Q$,J,K,2
140 GSHAPE Q$,J+1,K+1,2
150 NEXT K,J
160 GSHAPE Q$,1,1,4
170 SSHAPE A$(I-32),0,0,10,10
180 GSHAPE A$(I-32),0,0,4
190 NEXT I
200 GRAPHIC 2,1: I=0: K=0
210 GETKEY B$: IF B$="*" THEN GOTO 410
220 IF I=25 THEN K=K+12: I=0
230 I=I+1
240 GSHAPE A$(ASC(B$)-32), I*12, K
250 GOTO 210
260 GRAPHIC 2,1
270 DIM A$(64)
280 FOR I=33 TO 96
290 CHAR 1,0,0, CHR$(I)
300 FOR J=0 TO 7
310 SSHAPE Q$(J),0,J,7,J
320 NEXT J
330 GRAPHIC 2,1
340 FOR J=0 TO 7
350 GSHAPE Q$(J),0,J+J
360 NEXT J
370 SSHAPE A$(I-32),0,0,7,15
380 GSHAPE A$(I-32),0,0,4
390 NEXT I
400 GOTO 200
410 GRAPHIC 0,1: END

```

- grafikus képernyő törlése
- helyet foglalunk a készítendő jeleknek
- <1>-tól <^>-ig a jeleket módosítjuk
- először kiírjuk
- eltároljuk
- kitöltjük a betű alapját
- kivesszük a közepét
- eltároljuk az így kapott jelet
- letöröljük

Ez a program memóriaigénye miatt csak Plus/4-en fut. Segítségével lehetőségünk nyílik arra, hogy két karakterkészlet közül választva (<1> vagy <2> billentyűvel), az egyikkel a képernyőre írassunk.

A karakterek másfélszeresei az eredetinek, ezért csak 25 oszlopból és 16 sorból áll a képernyő.

Ez csak egy programötlet, mindenki saját ízlése szerint továbbfejlesztheti.

4./ Több karakterkészlet egyidejű használata:

Ha játékokból kivett normál (8X8-as) karakterkészletekkel akarunk dolgozni, vagy egyszerűen a gép mindkét karakterkészletével egyszerre, nehézségeink támadnak. Próbáljuk meg ilyenkor a grafikus üzemmódban a CHAR utasítást használni. Próbáljunk meg vele nagy és kis betűt írni. Ha ez nem sikerül, írjuk be:

POKE740,212 [D4]

ezzel átváltottunk a másik karakterkészletre;

POKE740,208 [D0]

visszaváltunk az eredetire.

Ha a használni kívánt karakterkészlet a RAM-ban van, \$8000 alatt kell lennie. Legyen pl. \$1400-tól kezdődően, ekkor a CHAR utasítás grafikus képernyőre a

POKE740,20 [14]

utasítás után ezzel a karakterkészlettel fog dolgozni.

A POKE utasítás a képernyőn lévő karakterek alakját nem befolyásolja.

5./ Szóra bírjuk a számítógépet:

Gyakran hallunk a hangrögzítés egyik új technikájáról, a digitalizálásról. Ennek egy tökéletlen változatát mutatjuk be. Segítségével tetszőleges zenét vagy beszédet hallgathatunk a számítógépre kapcsolt TV készüléken. Ehhez már csak egy zenei kazetta szükséges. biztonsági okokból a fülét törjük ki!

Ezt a programot gépi kódban kell megírni. Ezért térjünk át MONITOR üzemmódba.

MONITOR <RETURN>

A 0123 SEI <RETURN>

kikapcsolunk minden más eseményt

A 0124 LDA\$01 <RETURN>

betöltjük a magnóból jövő jelet

A 0126 ADC#\$38 <RETURN>

érzékelhetővé tesszük

A 0128 STA\$FF11 <RETURN>

kiadjuk a hangot

A 012B STA\$FF15 <RETURN>

láthatóvá tesszük vonalak képében

A 012E CLI <RETURN>

A 012F JMP\$0124 <RETURN>

vissza a mintavételhez

A 0132 <RETURN>

kilépünk az automatikus sorszámozásból

Tegyük be a kazettát, és indítsuk el a magnót. Majd írjuk be:

G123 <RETURN>

gépi kódú programunk indítása

Ennek a kis programnak a beírásával azt akartuk érzékelteni, hogy milyen látványos lehet egy egyszerű ASSEMBLER program.

10. kérdőív 100+4 -hez

1. Összességében milyen osztályzatot adna erre a kiadványra? (1-5)

.....

2. Megfelelőnek tartja-e a játékleírások stílusát?

.....

3. Igényli-e a folytatást?

a./ igen

b./ nem

4. Játékleírásokat vagy felhasználói programok ismertetését szeretné látni az esetleges további kötetekben?

.....

Van-e konkrét igénye?

.....

.....

5. Van-e egyéb kérése? (pl.: ötletek, tippek a programozáshoz)

.....

.....

6. Kérjük jelölje meg az Ön korát és foglalkozását!

Kor:

Foglalkozás:

7. Milyen géppel rendelkezik Ön?

Plus/4

C16

C116

egyéb:

nem rendelkezik számítógéppel

A kitöltött kérdőíveket kérjük a következő címre visszaküldeni:

LSI Alkalmazástechnikai Tanácsadó Szolgálat 1300 Budapest Pf.: 114

COMPUTER-M

ÜGYFÉLSZOLGÁLATI IRODA

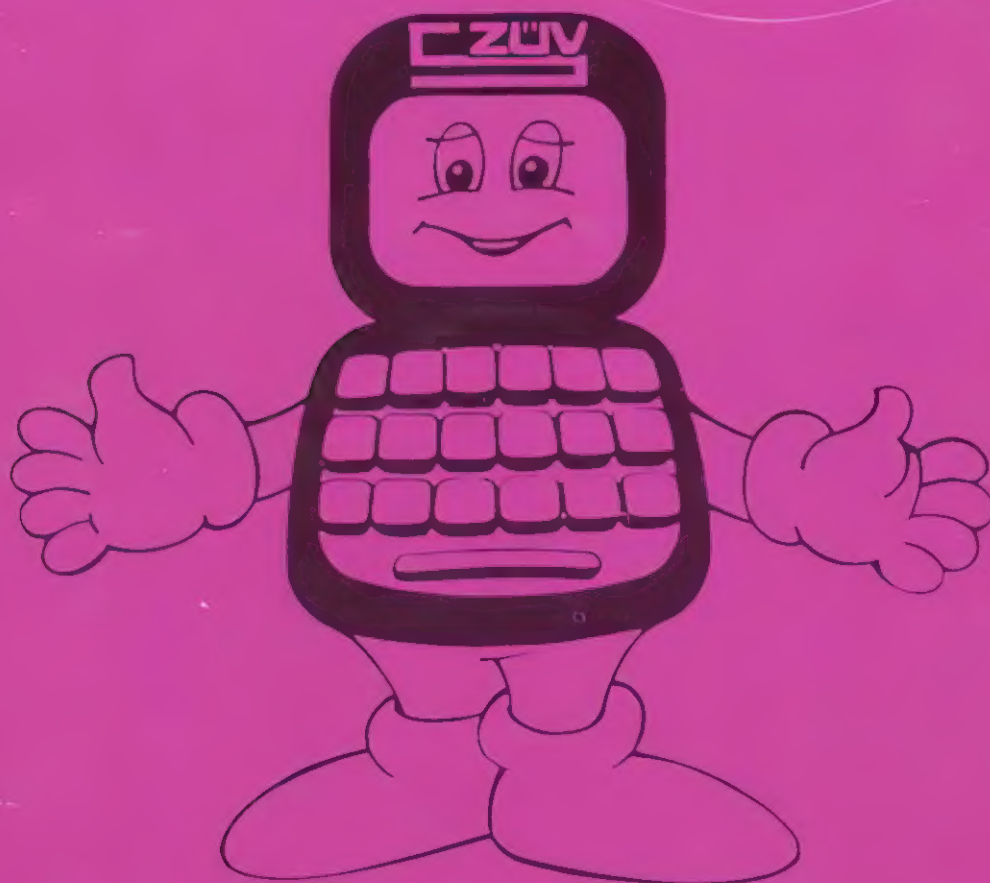
„Többet tud a computere, ha segít a COMPUTER-M.”

SZOLGÁLTATÁSOK:

- tanácsadás
- oktatás
- hardver-szoftver bemutatók
- programkészítés
- helyi gépbérlet
- vevőszolgálat

KERESKEDELEM:

- hardvereszközök beszerzése, értékesítése
- szoftvertermékek
- papíralapú és mágneses adathordozók
- számítástechnikai segédeszközök
- szakirodalom



„Jóban leszek a COMPUTER-M-mel, hogy jóban legyek a computeremmel.”